Ett äventyr för Drakar & Demoner

DÖDA SKOGEN

Första delen av trilogin "ÄRANS VÄG"



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Drakar & Demoner

DÖDA SKOGEN

Denna modul jag tillägnar
De som mitt hjärta fägnar
De på vilka jag kan lita
Mamma, Sensei och Rozita

Äventyrskonstruktör: ROGER UNDHAGEN
Redigering och bearbetning: FREDRIK MALMBERG
Illustrationer och kartor: NILS GULLIKSSON, KLAS BERNDAL
Framsidesillustration: CARL LUNDGREN
Datateknisk assistans: MICHAEL HENDE
Speltest: KJELL SÖDERSTRÖM, JOSEF KANGERUD, MIKKO TYÖLÖJÄRVI, BJÖRN SMITH, TORBJÖRN WAHLSTRÖM, JOHAN ÅSBRINK
Ett speciellt tack till: JÖRGEN UNDHAGEN, STEFAN STENUDD, KERSTIN ACKEFORS, JÖRGEN LARSSON, HENRIK BERGBÄCK, MONIKA THOR
Produktion: KLAS BERNDAL

Copyright 1985 TAMB Äventyrsspel, Stockholm

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Förord

DÖDA SKOGEN

Här såg de förstfödda sin grynings stigande sol. De såg hur den sakta förflyttade sig över himlavalvet under något som syntes dem en evinnerlig tid, för att slutligen sänka sig ner mot horisonten i väster. De såg sin skymning tätna och hur den kommande tidens folk erövrade nytt land under sin ljusnande himmel.

Här vittnar tempelruiner och gravar om en svunnen civilisation. Här vittnar skogens evigt oföränderliga träd om sambanden mellan de gamla folken och naturen. Dock finns här också marker som aldrig beträtts, berg som inte bestigits, forsar som inte korsats och portar som inte öppnats.

Döda Skogen är första delen i en trilogi som handlar om svunna tidsåldrar. Nästa del i serien heter Maktens Portar och är en direkt fortsättning på Döda Skogen, även om den går att spela separat.

Äventyren är anpassade för alla typer av rollpersoner av varierande erfarenhetsgrad och såväl nyskapade som erfarna rollpersoner kommer att erbjudas spänning, mystik och dramatik.

Information till spelledaren

Döda Skogen är ett helt komplett äventyr som innehåller allt som behövs för att Spelledaren ska kunna leda en grupp äventyrare. Området är en del av världen, befolkad och levande, med flera fascinerande platser som alla torde vara ett äventyr i sig. Mellan äventyren vandrar äventyrarna genom outforskade områden och stöter kanske på gestalter eller väsen vilka också i sig är äventyr. Allt detta bådar för ett enhetligt intryck där allting har en orsak.

Rollpersonerna lämnas aldrig åt slumpen utan har ständigt nya okända platser att bege sig till, nya rykten de kan lyssna på och de får hela tiden chansen att möta de personligheter som utgör områdets olika maktgrupper.

Största ansvaret vilar dock fortfarande, nu som alltid, på SL. Hänsyn måste fortfarande tas till hur rollpersonerna är (antal, erfarenhet, beteende etc.) och hur detta ska få påverka deras omgivning. Kanske måste SL ändra, lägga till eller dra ifrån materialet för att spelet ska flyta.

En stor bit, om inte den största, är SLs roll att levandegöra alla invånare i världen. Förutom att Du måste spela enmansteater måste Du också tänka dig in i alla personligheter för att förstå deras situation. Hur de ser på saker och ting, vilka mål de har, vilket moraltänkade etc.

SLs arbete är stort och ansvarsfullt. Visst känns det kanske ofta betungande med alla uppgifter som måste lösas, men den uppskattning man röner från spelarna kompenserar detta mer än väl. Dessutom finns ju känslan av att man själv förverkligar någonting – någonting som andra också har nöje av. För att få ut mesta möjliga av äventyret bör SL skumläsa det en gång. Du bör därefter koncentrera dig på de delar som är aktuella för det kommande äventyret i fråga (se Äventyrets Början). Slutligen måste Du hela tiden föra löpande anteckningar över vad som händer – dvs vilka platser äventyrarna utforskar, vilka gestalter de möter och hur de beter sig mot dessa, vad de gör åt terrängen de färdas igenom, etc. Allt för att förhindra att rollpersonerna råkar ut för samma sak två gånger i följd på grund av att Du fört bristfälliga anteckningar. Det är aldrig någon som sagt att det skulle vara lätt att vara SL – tvärtom, det är jobbigt värre (men så är också lönen desto större).

Äventyret innehåller några nyheter: en trollformel, ett monster samt ett kapitel om Magiska Symboler och Tecken. Dessa är avsedda att användas som de nämns i äventyret men också som extra material till Drakar & Demoner.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



KUMMELGAST

Kummelgastar är kraftfulla andar som finns kvar efter döda personer. De är släkt med spöken i den bemärkelsen att båda är starka på det själsliga planet. En Kummelgast antar dock också en kroppslig skepnad som i vissa fall kan vara så stark att den får nästan fysiska egenskaper.

De tillhör släktet odöda och är bland de svagaste på skalan (väldigt starka odöda är Mörkgastar och Dödsgastar som kommer att tas upp i kommande äventyr). En kummelgast uppträder i samma skepnad som kroppen den hade före sin död, fast nu i en skimrande gestalt. De håller föredragsvis till i mörka gravar eller djupa katakomber, dit solljuset sällan tränger ned (de tar 1T4 i skada per SR i solljus). De kan förflytta sig ovan land, men gör det då på natten och endast under de faser månen inte är uppe. De förflyttar sig svävande och genom den minsta springa eller hålighet.

En kummelgast anfaller mentalt genom att skrämma sina offer (samma regler som för spöken gäller) och fysiskt genom att dra offrets magiska energi (PSY-poäng) ifrån dem och lägga till sin egen (PSY). Eftersom de själva består av astral energi tar de skada av magiska vapen och av besvärjelser men aldrig av rent materiella vapen. De tar också skada av eld (1T4 per träff). Kummelgastar tar alla skador direkt på sin PSY som är deras motsvarighet till fysisk kropp. Då de har en skimrande skepnad är det svårt att se var de befinner sig och alla träffchanser reduceras därför med 25% (se nedan).

Kummelgastar har inga färdigheter som kräver fysiska värden, men behåller dock färdigheter baserade på INT och PSY.

Egenskap		**Typvärde**	
STY	0	(0)	SB: 0
STO	Samma som förut	(11)	KP: Som
FYS	0	(0)	PSY (22)
SMI	0	(0)	
INT	Samma som förut	(11)	
PSY	Samma × 2	(22)	

Naturliga vapen
Skrämma på Skräck-tabellen (se Spöken)

Dra magisk energi (PSY-poäng): genom att övervinna offrets PSY på motståndstabellen får Kummelgasten dra 1T4 PSY-poäng från offret och lägga till sin egen.

Naturligt skydd: –25% på alla attacker
Förflyttningsförmåga: F15
Övrigt:

SIGILLFORMEL

Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Permanent (se nedan)
Svårighetsgrad: Endast Vindhand i detta äventyr kan denna formel. Spelarna kan aldrig lära sig den.

Varje effektgrad av denna formel binder en effektgrad av en annan valfri formel till sig. Sigillformeln placeras över ett bestämt område genom att magikern ritar ett pentagram med fingrarna över det (det behövs ingen synlig substans och inget utöver pentagrammet får tecknas för då skulle sigillets effekt försvinna). Därefter bestäms ett krav som ska bryta sigillet och utlösa den inbundna besvärjelsen (ex: något som vidrör pentagrammet, någon som går över det, någon som försöker kasta en trollformel som påverkar det eller något annat som vid någon slags kontakt med sigillet bryter det).

En SIGILLFORMEL kan inte upptäckas med blotta ögat (om magikern nu inte har ritat ut pentagrammet för att det ska synas) då det i sig bara är gjort med magisk kraft, så kallad astral energi. Den kan dock kännas genom UPPTÄCKA FARA eller VARSEBLIVNING eftersom den lämnar avtryck på det astrala planet genom den astrala energi som är bunden i den.

Förutom att en SIGILLFORMEL bryts då dess utlösel̑sekrav uppfylls, kan den också brytas med

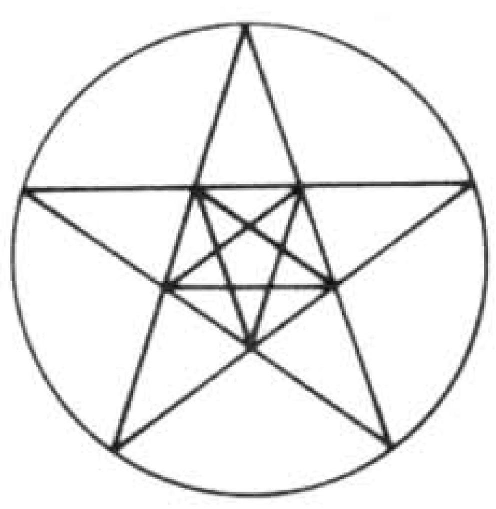
Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

ÖPPNA eller SKINGRA, i vilket fall den inbundna besvärjelsen utlöses. En SIGILLFORMEL är bara verksam tills den bryts, därefter slutar den att existera (det är alltså inte så att den inbundna besvärjelsen utlöses varje gång utlöselsekraven uppfylles).

MAGISKA SYMBOLER OCH TECKEN

Magiska cirklar, pentagram, stjärnor, oktagram, kors, trianglar och andra symboler kan andvändas i stället för den vanliga formelmagin. Symbolen måste tecknas av magikern i någon synlig substans för att fungera. I övrigt fungerar de som en vanlig besvärjelse (dvs kostar kraftpoäng, chans att misslyckas osv).

En del symboler har många användningsområden medan andra är specialiserade. Som regel brukar gälla att ju enklare och klarare en symbol är, desto större och vidare är dess kraft och användningsområde.



DE DUBBLA PENTAGRAMMENS TECKEN

Detta är en skyddsymbol (vilket syns på den yttre slutna magiska cirkeln) som skyddar mot elementarer. Med den här symbolen binds den övernaturliga varelsens egna astrala energi i det inre pentagrammet. Denna omfattas i sin tur av bärarens egna astrala energi som binds i det yttre pentagrammet, och således även omfattar det inre. Dessa omges av den slutna magiska cirkeln som är obrytbar (då den varken har början eller slut).

Effekten av allt detta blir att bäraren av denna symbol är immun mot all påverkan som kommer från elementarer av samma grad eller lägre än symbolen. Symbolen måste tecknas med någon synlig substans för att verka och skulle bäraren av den få möjlighet att beröra en elementar kommer den att omedelbart återkallas till sitt ursprungsplan (fungerar som en SKICKA BORT ELEMENTAR av behövlig grad).

OBS! Spelarna kan tillsvidare inte skapa egna dubbla pentagram.

ATT ÄVENTYRA I UNDERJORDEN

Det första man bör tänka på att ta med sig ner i underjorden är en ljuskälla, om man inte har mörkersyn som exempelvis dvärgar. En fackla eller lanterna bländar alla som går bakom den och syns praktiskt taget hur långt som helst.

Att smyga är svårt när man bär rustning, vapen och annan utrustning. Det är ännu svårare om terrängen framför en är okänd och dessutom dämpar det farten.

Att slåss i dåligt ljus medför handikapp och likaså att slåss i trånga utrymmen. Att lyssna efter ljud är nästan omöjligt om man själv går (ljudisoleringen tar bort avlägsna ljud och förstärker ens egna).

Det är mycket man måste tänka på nere i mörka gångar, tex i vilken ordning man går, vem som håller i vad, hur man står i strid, vem som ska göra vad och många andra saker. Du som SL måste själv hela tiden avgöra konsekvenserna av det som utspelar sig. Här är en liten hjälplista:

A

Facklor som blivit våta är svåra att tända, och börjar de brinna sprider de en svart sotig rök. En fackla eller lanterna lyser upp en cirkel med 5 meters radie. Tänk på brinntiden!

B

Är gångarna trånga måste äventyrarna gå på led. Se till att spelarna säger till i vilken ordning de går etc.

C

I trånga gångar är det svårt att använda tvåhandsvapen, och med vapen som kräver utrymme (morgonstjärna, stridsgissel m fl) finns risken att man kan träffa sina kamrater. Endast stick-, kast- och

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

skjutvapen (dolk, kortsvärd, båge, armborst etc.) torde gå att använda problemfritt (En vanlig reducering av träffchansen i trånga utrymmen är mellan 10% och 25%).

D

Att slåss i fackel- eller lanternljus medför –25% på alla träffchanser och –15% på pareringar (det är alltid lättare att parera då det är mer instinktivt).

E

Tag aldrig något för givet utan låt spelarna noga förklara hur de beter sig (var de söker efter dolda ting, hur de står om det blir strid, vem som bär ljuskällan och ritar kartan, vilka vapen de använder och så vidare).

ÄVENTYRETS SKÅDEPLATS

Området består i huvudsak av lövskog med inslag av barrträd, öppna heder, ängar och på vissa ställen träskmarker. Vegetationen är mestadels lättframkomlig och det röjer inga större problem att ta sig fram. Skogen hyser mycket vilt i form av hare, rådjur, hjort, räv, vildsvin, fågel, ekorre, varg och så vidare.

Enda undantaget är det område som är begränsat av Bergsån – Bergsön. Detta område av höga träd som sträcker sig mot skyarna har fått namnet Döda Skogen på grund av att träden där ej längre växer. De är inte döda, men inte heller levande. Ständigt iklädda sin gröna skrud står de som minnesmärken över en svunnen era. En tid som nu gått förlorad i det att alverna givit sig av. Kanske sörjer träden sina gamla fränder med vilka de levde i harmoni och balans.

De som känner till Bergsön känner också till Döda Skogen. Förutom träden tycks allt vara normalt (vilket ett rikt och varierande djurliv intygar).

Alverna som färdas hit begråter ofta den nya tiden som suddar ut det gamla för att ge plats åt det nya. Andra ser ibland träden som eviga symboler för vad gammalt var och är samt hur bestående naturen är.

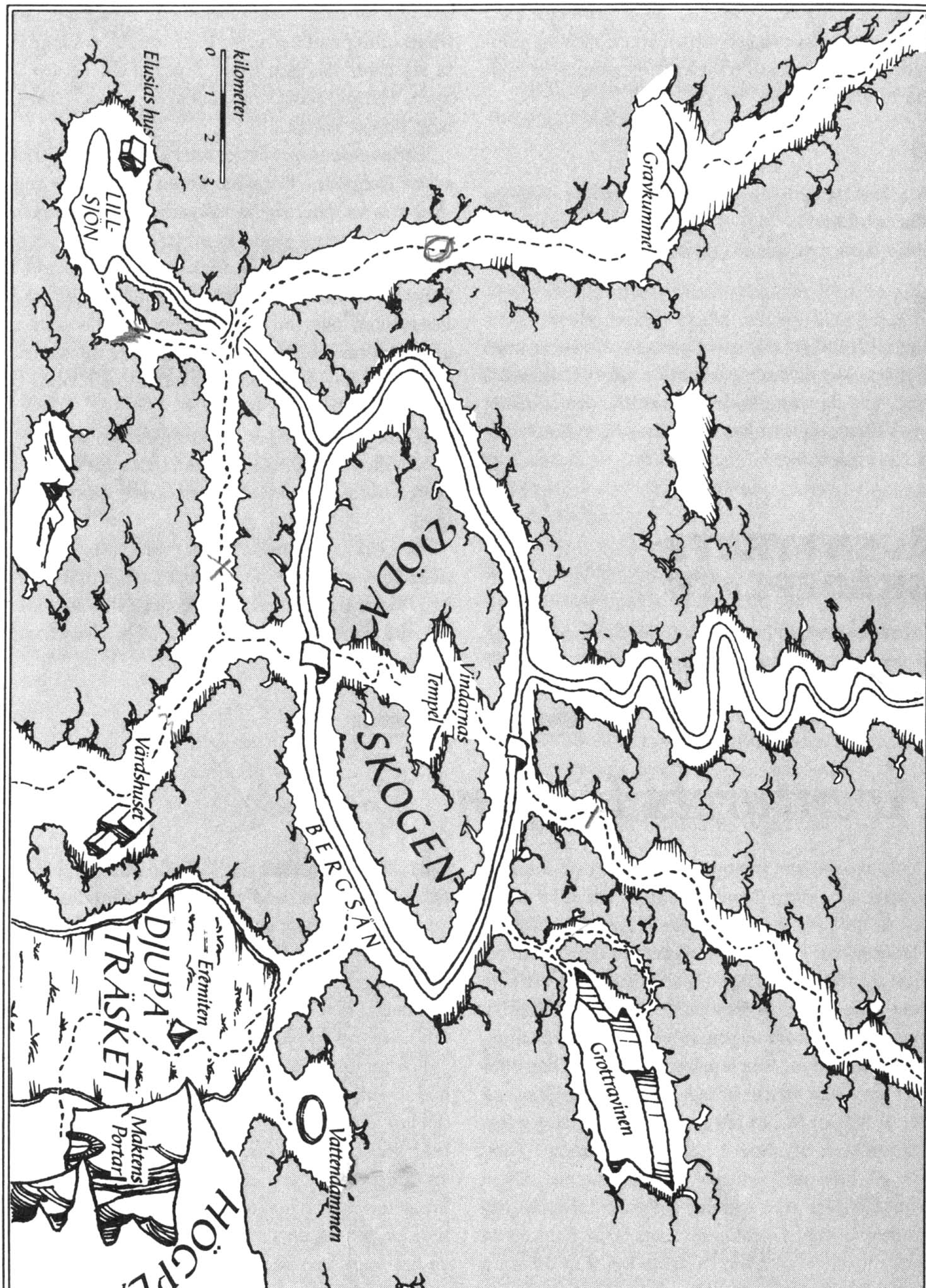
Äventyrets början

Döda skogen kan knappast sägas vara ett äventyr, snarare en grupp äventyr som på ett eller annat sätt är länkade med varandra. SL måste själv avgöra hur, när och var äventyrarna råkar i kontakt med de första ledtrådarna som kommer att leda dem till de olika äventyren. Föreslagsvis låter SL äventyrarna möta någon av personerna på värdshuset (se nedan) som kan berätta om vad han eller hon har råkat ut för. Många rykten cirkulerar och det är lätt för SL att här ge exakt så mycket information som han/hon tycker är nödvändig. Tänk här på hur pass erfarna äventyrarna är, vilken utrustning de har (vapen, magiska föremål, helande elixir mm) samt hur många de är. Genom att ge dem delar av känd information kan du styra dem i den riktning du vill.

Det handlar naturligtvis inte om att SL ska bestämma i vilken ordning äventyrarna ska undersöka alla platser i skogen, eller hur de ska göra det och tillsammans med vem, utan vad det handlar om är att SL måste leda äventyrarna in på den väg som han bedömt kommer att ge dem den största utmaningen. Äventyrarna vill ju ha spänning och dramatik, och det får de inte om uppgiften är för lätt eller om den är alldeles för svår.

Nedan nämnda rykten cirkulerar på det värdshus äventyrarna antas befinna sig på vid spelets början. På värdshuset (som inte finns medtaget utan måste namnges och skapas av SL) finns också en del personer som erfarit händelser från Döda Skogen och dess invånare. Använd dessa och ryktena på det sätt du anser är bäst för att spelet ska få en bra start, och ändra, ta bort eller lägg till saker som Du känner kommer att skänka spelet ett bättre flyt.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Rykten som cirkulerar på värdshuset

1. ”Vid Lillsjöns västra strand ligger Elusias Hus, vari hon bor som kan bota ont, läka sår och hjälpa i nöd” (sant)

2. ”I skogen raserar två ondsinta minotaurer som slår ihjäl alla de ser” (delvis sant)

3. ”Grottdalen hyser de mest fruktansvärda monster, men där lär också finnas enorma rikedomar” (delvis sant)

4. ”Bortom Djupa Träsken finns det en ingång till skuggornas värld” (falskt)

5. ”Ketolus – skogens kentaur – är den ende som känner till skogens inre” (delvis sant)

6. ”Djupt inne i skogen lär det finnas ett par gravkumlar som innehåller skatter från forna riddersmän. Men de lär också vara hemvist åt kummelgastar” (sant)

7. ”Skogen är tillhåll för ett rövarband, lett av halvorchen Svarthand, som överfaller alla vandrare och tar deras ägodelar” (delvis sant)

8. ”Om nätterna stryker tre grottroll omkring för att överfalla intet ont anande resenärer som övernattat ute i det fria” (sant)

9. ”Långt åt öster i skogen ska det finnas en magisk bassäng med vatten som ger livskraft” (delvis sant)

10. ”Orcher håller till i grottor i skogens norra del” (sant)

11. ”Se upp för skogsrået som med sin skönhet kan förleda er djupt in i Döda Skogen utan att ni kan finna er väg tillbaka” (falskt)

12. ”Döda Skogen hyser andar från sedan länge döda alver, och Vindarnas Tempel är tillhåll för andebesvärjare” (falskt)

DREGIL – Köpmannen

På värdshuset sitter en bitter man i trasig vinröd klädnad och dränker sina sorger i vin. Den röda näsan förtäljer om hans vanor liksom hans väderbitna ansikte om många resor. För den som är intresserad (och även för andra) berättar han följande: ”...(snörvel)...för fyra dagar sedan...(snörvel)...reste jag genom skogen och...(snörvel,snörvel)...med hela min last av ypperligt vin...(host, snörvel)...då plötsligt det från skogens alla innandömen rusade fram dussintals orcher...(Bhhhuuuhuuuuu, snörvel)...hela min last beslagtog de...av finaste vin...men de ska få...igen!...(snörvel)...”

Dregil är en medelålders köpman som handlar i vin. Han säger sig erbjuda fem tunnor välsmakande vin och 100 guldmynt till de som åtar sig att förfölja orcherna och rädda det sista av hans ”ypperliga vin” (i verkligheten är vinet inte alls särskilt gott, men däremot alkoholstarkt vilket orcherna i Grottravinen erfarit). Han har också en någorlunda vägbeskrivning att ge äventyrarna: ”Ni vandrar längs Skogsvägen fram till bron som går över Bergsån. Där viker ni av åt vänster och följer ån uppströms till dess ni finner en stig på höger hand. Följ denna stig tills ni når Grottravinen, där orcherna håller till. Jag tror inte det bör ta er längre tid än tre dagar. Vägen dit tar en dag, liksom vägen hem, vilket ger er en dag åt själva uppgörelsen.”

Dregil kan nog tänka sig att betala i förskott och utsträcka tiden till en vecka. Anledningen till att han hyr äventyrarna är nog inte så mycket för att återfå sitt ”välsmakande vin” som för att ge orcherna en läxa. Men om det säger han naturligtvis ingenting. Själv vill han inte heller riskera någonting genom att följa med.

GUIDERNA

Filundrus och Ivil är värdshusets båda filurer. Vid ett av hörnborden sitter de ensamma med varsin bägare vin och verkar rysligt intresserade av den karta de har utbredd på bordet mellan sig. De talar i vanlig samtalston och ord som ”..Guld!...grav...ädelsilver... Orcher!... magiskt.... rubinögon...” slinker ur dem då och då. De verkar inte direkt skyla sig och sin kunskap, vad den nu kan bestå i.

Filundrus är liksom Ivil 33 år och en tvättäkta skurk. Han är lång och finlemmad med ett trevligt yttre som döljer hans förrädiska karaktär. Ivil är kort och muskulös vilket ger intrycket av en liten robust krigare. Dessa båda sitter nu på värdshuset

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

i väntan på att någon ska nappa på deras erbjudande att leda dem till "skatten". De påstår sig veta var en grupp orcher håller till med sina skatter som de lyckats komma över genom att överfalla en mycket rik köpman (inte Dregil). Själva anser de att två är för få att utforska saken närmare, men om de kan få sällskap agerar de gärna guider. De tycker att skatterna kan delas 60–40 till deras fördel eftersom de har kartan.

Nappar äventyrarna på deras förslag kommer de att leda dem mot Gravkummlarna, som de känner till. När tillfälle yppar sig (under natten tex) kommer de att stjäla allt vad de kan komma åt och sedan fly med sitt byte in i skogen för att leda eventuella förföljare på villovägar. Blir de upptäckta flyr de snabbast möjligt. Under inga omständigheter vill de bli inblandade i strid. Båda har 60–80% på alla färdigheter en tjuv besitter.



FILUNDRUS

STY-10	SB:0	**Vapen:** Kortsvärd
FYS-12	KP:13	**Att:** 60%
STO-14		**Par:** 65%
INT-14		**Skada:** 1T6+1
PSY-12		**BV:** 15
SMI-17		
KAR-13		**Skydd:** 2 poängs läder

IVIL

STY-15	SB:0	**Vapen:** Kortsvärd
FYS-14	KP:12	**Att:** 70%
STO-10		**Par:** 70%
INT-13		**Skada:** 1T6+1
PSY-12		**BV:** 15
SMI-16		
KAR-12		**Skydd:** 2 poängs läder

HÄXMÄSTARINNAN

Bland allt stim och stoj på värdshuset sitter det vid ett litet bord en individ som verkar helt oberörd av det som sker omkring henne. Hennes svarta lockar, långa ögonfransar kring de stora gröna ögonen och blodröda läppar skänker henne beundrande blickar från alla håll. Den vinröda silkesdräkten med svart sammetskrage tyder på rikedom och uppfostran. Hon ser inte ut att vara äldre än 25 år, vilket hennes klockrena röst också intygar. Hon ser då och då upp från sin mat för att titta sig om bland folket på värdshuset.

Doriath är denna besvärjerskas namn, vilket hon dock aldrig nämner för andra – då använder hon namnet Tuvinel. Hon är på jakt efter en grupp äventyrare som kan följa med henne till magiker Vindhand och hans underjordiska komplex. Det hon söker är hans magiska kunskaper och även Snäckhornet, ty hon har i all hemlighet skymtat magiker Vindhand under hans färder i skogen och följt honom till Dammen i Gläntan. Där förstod hon att han var magiker eftersom han plötsligt försvann mitt framför ögonen på henne, utan att lämna det allra minsta spår efter sig.

Eftersom hon är vansinnigt maktlysten beslutade hon sig direkt för att med lejd hjälp ta sig ner i Vindhands komplex för att söka reda på vilka magiska skrifter och föremål han kan tänkas äga. Till äventyrarna är hon villig att skänka alla värdesaker av icke-magisk natur som de kommer över.

Doriath, eller Tuvinel som hon kallar sig, håller sin maktlystnad dold och kommer att leda äventyrarna direkt till magiker Vindhands underjordiska komplex. Behövs det har hon pengar att finansiera eventuella inköp av nödvändig utrustning. Skulle det bli ofrånkomligt betalar hon även för de magiska värdeföremål de kan komma att finna hos Vindhand för att hon ska få behålla dem. Under själva äventyret håller hon sig bland de främsta, dock alltid utom fara om hon kan. Alla strider med magi säger hon åt äventyrarna att överlåta åt henne.

Behövs det, för att få äventyrarna att nappa på hennes uppdrag, kommer hon att ljuga lite om magiker Vindhands "enorma rikedomar" i form av guld, juveler, ädelsilver och andra värdeföremål.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Om, och när, hennes grupp lyckats överkomma magiker Vindhands skatter tar hon farväl av gruppen och önskar dem lycka till med sina framtida äventyr. Själv drar hon vidare i sitt sökande efter mer makt (kanske finner hon Elusia och den Vita pärlan? eller Svarthands orcher? eller Gravkummlarna?). Har hon inte lämnat livet bakom sig i detta äventyr är nog chansen stor att vi får möta henne igen, en annan gång, någon annanstans....



DORIATH (TUVINEL)

STY-12	SB:0	**Vapen:** Dolk 65%
FYS-14	KP:13	**BV:** 20
STO-12		
INT-17		**Skydd:** 1 poängs tyg
PSY-20		
SMI-14	Max Memorering: 10	
KAR-16	Max Effektgrad: 10	

Magisk utrustning: Ett diadem i ädelsilver med 100 infattade ädelstenar. Det har en PSY av 25. Doriath kan dra PSY-poäng från diademet, eller lägga till från sina egna.

Utrustning: Axelremsväska med fältflaska (2 l), en filt, snaror, silverspegel. Bältesbörs med 8 km, 32 sm, 66 gm och fem små gröna ädelstenar värda 25 gm styck.

Färdigheter: Botanik 70%, Första hjälpen 80%, Läsa & Skriva 90%, Värdesätta 70%, Övertala 80%

Besvärjelser: Antimagi 80%, Eld 90%, Förbanna vapen 80%, Försegla 75%, Förtrolla vapen 85%, Förändra 85%, Hela 80%, Kontrollera person 80%, Ljus 75%, Osynlighet 75%, Skingra 80%, Syn 70%, Teleportera 80%, Öppna 80%

Speciellt: Doriath är en mycket erfaren besvärjerska vilket kanske till en viss del beror på att hon aldrig försummar en chans att använda sina krafter.

Att äventyra i vildmarken

När man planerar att röra sig över stora ytor eller förflytta sig långa sträckor måste man vara noggrant förberedd. Utrustning för att kunna övernatta, jaga, fiska, ta sig uppför klippkanter, över strida forsar, genom snåriga skogar, djupa träsk eller annan oländig terräng måste bäras med.

Dessutom måste man vara beredd på stridigheter, skador därav och kanske finner man någon plats som en tempelruin, ett gravvalv eller ett underjordiskt komplex som man vill utforska närmare och som då kräver sin speciella utrustning.

SL måste avgöra hur allt detta påverkar äventyrarna och spelet.

Mycket annat rör också äventyrarnas färd i vildmarken: väder & vind, möten med djur, monster och andra individer mm. Allt detta måste SL bestämma hur det förhåller sig. En viss hjälp fås av tabellen för Slumpmässiga Möten, men exempelvis väder & vind måste SL själv fylla i.

SLUMPMÄSSIGA MÖTEN

Döda Skogen rymmer mycket liv och många intressanta gestalter. Under den tid som äventyrarna färdas genom skogen ska SL slå en gång var sjätte timme på nedanstående tabell. I slutet av

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

kapitlet följer en lista över egenskaper hos de varelser spelarna kan stöta på. (Undantaget Ariel och Kara)

1T100	Händelse
01–05	En hjort rör sig över stigen.
06–10	Mitt på stigen har en fågel lagt sina tre ägg.
11–15	Grymtningar och fnysningar kan höras från skogskanten vartefter ett vildsvin rusar förbi.
16–20	En harfamilj skuttar kvickt fram ett tag längs stigen för att sedan hoppa in bland skogssnåren och försvinna.
21–25 D	Två fruktansvärda stridstjut hörs och sedan ropen "Vi skaffa ära!" (se Grim & Grum nedan).
26–30 D	En bit in bland träden står en kentaur och bevakar nykomlingarna (se Ketolus nedan).
31–35 N	Orch 6, 7, 8 och 9 från Grott ravinen ligger i bakhåll för äventyrarna (se Grottravinen).
36–40 N	Fram genom skogens mörker stormar Obald, Tek och Stok (se Trollen i Grottravinen).
41–45 D	En ensam vandrare i mörkröd kåpa och slokhatt drar fram genom skogen (se magiker Vindhand).
46–50 D	Eledains Riddare (se nedan).
51–55 D	Riddaren i Svart (se nedan).
56–60 D	Alvföljet (se nedan).
61–65 D	Stråtrövarna (se nedan).
66–70 D	Ariel och Kara (se nedan).
71–00	Ingenting speciellt inträffar (förutom vinden som prasslar med löven i träden, fåglarna som kvittrar, syrsor som spelar och annat som bidrar till att skapa ljud i skogen).

N = Mötet inträffar under natten
D = Mötet inträffar under dagen

MINOTAURBRÖDERNA GRIM OCH GRUM

är Döda Skogens värsta busar. De är bara ute efter en sak: att slåss. "Vi skaffa ära!" som de brukar säga. Så fort de får syn på någon eller några individer som kan erbjuda det allra minsta lilla motstånd höjer de sina tjurhuvuden mot skyarna och utstöter de hemskaste stridstjut.
Med sina jättelika tvehövdade slagyxor nedgör de effektivt allt motstånd som råkar komma i deras väg. Ingen brukar kunna stoppa dessa båda i deras framfart. Enda möjligheten att bli skonad från att bli ihjälslagen är att förklara hur betydelselös och ynklig man är, så att de förstår att det inte finns någon "ära" i att slå ner en. Men för att de överhuvudtaget ska stanna upp i sin framfart och lyssna krävs antingen att offren är fler än sex (i människostorlek), att en kvinna finns med bland dem, att någon som kan magi finns med bland dem, eller att något mycket oväntat inträffar (som att himlen skulle falla ned över deras huvuden). Får offren en chans att tala, slå 1T100:

01–50 = Grim & Grum går till attack
51–00 = Grim & Grum låter offren löpa

Använd följande modifikationer (om modifikationerna tycks nyckfulla så reflekterar det just Grim och Grums personligheter):
–50% per offer (Grim & Grum: "Ju fler motståndare – ju mer ära...")
–25% om vapen bärs, per offer (Grim & Grum: "Har man vapen kan man slåss...")
+25% per kvinna (Grim & Grum: "Alla är vi väl lika svaga för det motsatta könet...")
+25% per magiker (Grim & Grum: "Magiker vet man aldrig vad de kan hitta på...")
+25% per yxa som bärs (Grim & Grum: "Alla yxor slår lika hårt...")
OBS! Alla modifikationer är kumulativa.
Grim och Grum skulle aldrig komma på tanken att fly eller ge upp en strid.

KENTAUREN KETOLUS

är skogens enda, och därför mycket ensamma kentaur. Han travar omkring i skogen med pil och

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

båge, på jakt efter något vilt att skjuta åt Elusia, som står honom mycket varmt om hjärtat. Varje dag i gryningen har han med sig något åt Elusia som brukar språka ett slag med honom i utbyte. Skulle han någon gång finna att någon utsätter Elusia för fara kommer han omedelbart att ingripa till hennes försvar. Annars är han en trevlig gestalt som är väl hammastadd i skogen och kan berätta det mesta om den (vilka invånare som finns, var de håller till, hur de är gentemot främlingar etc).

Ketolus är den ende förutom magiker Vindhand som känner till Träskstigen och Eremiten. Att stigen så småningom leder fram till Maktens Portar vet han dock inte. För att visa någon vägen någonstans vill han ha fem guldmynt. Börjar någon pruta höjer han till tio – och vägrar sänka. Ketolus skyr strid och ser på Grim och Grum som skogens råa, oätbara nötter.



RIDDAREN I SVART

Fram längs vägen stormar en svart jättelik stridshingst i full galopp, med en högrest riddare i svart rustning i sadeln. Hans svarta mantel fladdrar för vinddraget och likaså vimpeln i toppen på lansen, som han fäller mot alla han möter. Han handlar i stumhet och verkar ej heller höra (allra minst klagorop). Är offren färre än fyra håller han in hästen för att med sin jättelika morgonstjärna göra slut på dem. Han tar deras värdesaker och drar därefter vidare i stormande galopp.

Denne riddare är en Sathmogs tjänare. Sathmog är illviljans, mörkrets, dödens och den evigt brinnande eldens gud. Ond är hans vilja och grymma hans anhängare.

ELEDAINS RIDDARE

Anbel, Tylrod och Pilos är tre riddare från guden Eledains riddarorden Den Evigt Skinande Stjärnans Brödraskap. Eledain representerar skapelsen, ljuset, livet, sanningen och lyckan. Hans tillbedjare är många och utgörs av alla sorters individer. Riddarna i Brödraskapet bär skinande rustningar med Eledains symbol inlagd på bröstet. Deras kodex är att ”aldrig dra vapen först och alltid som en sista utväg”.

Nu är de på väg söderut sökande efter en riddare de kallar ”Riddaren i Svart”. Han skall enligt dessa tre bära helsvart rustning och rida på en stor svart hingst. De söker honom för att se till att han inte vållar någon något ont, för han lär vara en av Sathmogs tjänare (se Riddaren i Svart nedan).

Anbel, Tylrod och Pilos håller makligt tempo och stannar gärna upp för att höra sig för om hur saker och ting är för de individer de stöter på under sin färd. Ridande på sina vita springare, med plymer i rött, grönt och blått svajande från hjälmarna och med mantlar i samma färger gör de ett imponerande intryck.

ALVFÖLJET

Med lätta steg, sjungande röster och vänliga skratt drar fyra alver i grå kåpor av finaste tråd fram längs vägen norrut. Det är Eldur, Giljath, Fenor och Tirinor som från södra skogarna är på väg norrut till Vindarnas Tempel som de av sina äldre fränder hört talas om. En sista gång vill de se sina bröders verk innan de drar vidare norrut. De slår gärna följe med andra på vägen för att få höra vad som händer ute i världen. Glada miner och skinande ögon tyder på att alverna är väl till mods

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

(vilket är nog så sällsynt i dessa tider). Alla är de unga och äventyrslystna men de vill helst gå sin egen väg om det drar ihop sig till äventyr, detta för att inte vålla andra skada. Alla är de krigare utom Tirinor som är alvmagiker.

STRÅTRÖVARNA

Plötsligt dyker det ur skogen fram åtta män med dragna vapen och ett otrevligt yttre. Tre av dem håller armborst riktade mot äventyrarna medan de andra håller sina vapen redo för strid. En mörkhyad man med skäggstubb och elak uppsyn väser fram orden: "Inte så vana att färdas i vildmarken va? Nåväl, det är ert problem. Seså! Ro hit med pengarna och andra värdesaker. Alla vapen på marken! Inget fuffens! Tack för allt! (hehe!)"

De försvinner snabbt in i skogen igen och då de är på vandrande fot kan det bli tröttsamt att förfölja dem. Skulle de upptäcka att de är förföljda skulle de försöka arrangera ett bakhåll.

ARIEL & KARA

Dessa två är ett udda par äventyrare som drar fram längs okända stigar i hopp om att finna upptakten till något nytt outforskat mysterium. De är med sina egenskaper ett par händiga individer med trevliga personligheter.

Ariel är en 22-årig vandrande munk och väl hemmastadd bland buskar och snår. Han äger en nästan magisk förmåga att hitta ätbara ting ute i naturen.

Kara är en 20-årig blondin med kokosnötsbruna ögon (för vilka vem som helst faller) och fina anletsdrag. Hon är besvärjerska till yrket, något den vise kanske gissar med tanke på den vandringsstav i trä hon bär på med en blå glasklar sten infattad av kringslutande grenar i toppen.

Bägge bär oömma kläder och Ariel har en säck där de förvarar sin gemensamma utrustning.

Ariel och Kara kan mycket väl tänka sig att följa med på något nytt då de själva för tillfället inte har något för sig. De har vandrat i skogen förut och känner till gravkumlarna och Elusias hus även om de inte har utforskat dem närmare på grund av att de varit för få.

De kommer att vara äventyrarna lika trogna och hjälpsamma som dessa är gentemot dem Skulle man hitta några skatter eller andra värdeföremål håller de på att man skall dela lika.

ARIEL

STY-7	SB: 0
FYS-15	KP: 11
STO-7	
INT-14	
PSY-10	
SMI-15	
KAR-11	

Vapen:	Trästav	Spark	Knytnäve
Att:	60%	50%	50%
Par:	55%	–	30%
Skada:	1T8	1T6	1T3
BV:	7	–	

Skydd: 2 poängs läder

Utrustning: en stor säck med 3 facklor, flinta & stål, vattenskinn, snaror, 10 m rep, 2 filtar, bältesbörs (med 8 km, 54 sm, 12 gm och en blå ädelsten värd 50 gm).

Färdigheter: Botanik 80%, Första hjälpen 80%, Historia 50%, Simma 50%, Upptäcka fara 70%.

Speciellt: Ariel använder helst spark och knytnäve i strid, om det inte visar sig helt omöjligt (mot spjut eller båge etc).

KARA

STY-10	SB: 0	**Vapen:** Trästav
FYS-12	KP: 12	**Att:** 50%
STO-11		**Par:** 55%
INT-16		**Skada:** 1T8
PSY-16		**BV:** 25
SMI-13		
KAR-12		**Skydd:** 1 poängs tyg

Magisk Utrustning: En trästav av ädelträ med en blå himmelskristall som har en PSY på 25. Kara kan dra PSY ifrån staven som en extra energikälla, eller lägga till från sin egen.

Utrustning: Axelremsväska med elddon, glödlåda, vattenskinn (2 liter), snaror, vaxljus.

Färdigheter: Botanik 55%, Geografi 55%, Historia 55%, Läsa & Skriva 55%.

Besvärjelser: Antimagi 50%, Energistråle 50%, Försegla 40%, Osynlighet 40%.

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

Namn	STY	FYS	STO	INT	PSY	SMI	KAR	SB	KP	Vapen	Att	Par	Skada	BV	Skydd	Skattgrupp
Grim	36	15	24	8	8	15	-	+1T10	19	Dubbelyxa	80%	65%	2T10+2	11	3 poängs skinn	-
Grum	34	14	22	7	6	14	-	+1T10	18	Dubbelyxa	75%	65%	2T10+2	11	3 poängs skinn	-
Anbel	18	16	14	12	10	14	14	0	15	Slagsvärd	85%	90%	1T10+1	13	7 poängs plåtbrynja	5
Tylrod	18	15	13	13	11	15	13	0	14	Stridsyxa	90%	80%	1T10+2	11	7 poängs plåtbrynja	5
Pilos	16	16	12	14	13	16	15	0	14	Stridsgissel m spik	90%	70%	1T10+1	11	7 poängs plåtbrynja	5
Svarte	18	16	18	14	14	14	14	+1T4	17	Morgonstjärna	90%	80%	2T8+2	11	6 poängs metallbrynja	7
Riddaren										Lans	65%	-	1T10+1	15		
Eldur	14	16	10	15	12	15	14	0	13	Bredsvärd	90%	90%	1T8+1	15	2 poängs alvkåpa	4
										Långbåge	90%	-	1T8+1			
Giljath	12	15	9	12	10	16	13	0	12	Kortsvärd	70%	65%	1T6+1	15	2 poängs alvkåpa	3
										Långbåge	75%	-	1T8+1			
Fenor	10	14	8	13	11	17	14	0	11	Kortsvärd	65%	65%	1T6+1	15	2 poängs alvkåpa	3
										Långbåge	70%	-	1T8+1			
Stråtrövare	12	14	12	10	10	14	10	0	13	Lätt Armborst	80%	-	2T4+2	-	2 poängs läder	2
										Kortsvärd	60%	65%	1T6+1	15		
Stråtrövare	11	11	10	11	9	13	9	0	11	Lätt Armborst	75%	-	2T4+2	-	2 poängs läder	3
										Handyxa	60%	55%	1T6+2	11		
Stråtrövare	10	13	9	9	10	12	11	0	11	Lätt Armborst	65%	-	2T4+2	-	2 poängs läder	2
										Dolk	55%	55%	1T4+1	9		
Stråtrövare	14	13	12	10	9	13	11	0	13	Bredsvärd	60%	60%	1T8+1	15	2 poängs läder	3
Stråtrövare	16	16	14	10	10	12	11	0	15	Slagsvärd	80%	85%	1T10+1	13	2 poängs läder	4
Stråtrövare	14	15	13	13	10	14	12	0	14	Bredsvärd	70%	70%	1T8+1	15	2 poängs läder	3
Stråtrövare	15	13	12	12	12	15	13	0	13	Stridsklubba	65%	65%	1T8	15	2 poängs läder	2
Stråtrövare	17	16	14	15	10	14	15	0	15	Kroksabel	90%	95%	1T8+1	15	2 poängs läder	4
Ketolus	18	14	26	14	10	11	-	+1T6	20	Långbåge	70%	-	1T8+1	-	1 poängs skinn	
Tirinor	9	10	8	16	18	17	17	0	9	Dolk	55%	55%	1T4+1	9	2 poängs alvkåpa	5

Besvärjelser: ANTIMAGI 70%, ENERGISTRÅLE 65%, FÖRSEGLA 80%, FÖRTROLLA VAPEN 75%, HELA 90%, KONTROLLERA 70%, LJUS 70%, OSYNLIGHET 80%, SKINGRA 70%

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Ledtrådarna

TERMER OCH FÖRKLARINGAR

Alla rum, gångar och grottor i underjorden är beskrivna på följande sätt:

ÖVERBLICK: En kort beskrivning av utrymmet i stora drag där inga detaljer, dolda ting eller speciella egenskaper nämns. Dessutom anges rummets mått i meter (långsida × kortsida × höjd). Ibland finns en sektion som kallas "allmänt" och som talar om vad som gäller för hela grottsystemets alla utrymmen (som t ex en bestämd takhöjd eller grottväggarnas utseende).

DOLDA TING: Detaljer, speciella egenskaper och dolda ting som inte märks vid första anblicken. Ibland är det lättare, ibland svårare, att finna dolda ting. I sådana fall nämns modifikationer för chansen att lyckas under den här rubriken.

VARELSER: Eventuella invånare, varelser eller andra gestalter i området och hur de uppför sig gentemot besökare eller inkräktare.

SKATTER: Föremål av värde som går att ta med sig relativt enkelt; mynt, guld och ädla stenar men även föremål av magisk natur.

SL: Speciell information, anvisningar och sådan information som inte passar in under de andra rubrikerna tas upp under denna.

EREMITEN

Från högplatåns klippkant till skogens början sträcker sig de vattniga och sörjiga träskmarker som av sitt okända djup just fått namnet Djupa Träsken. Det är ett virrvarr av sankmarker med förrädiska mossland, slingrande rötter, svampiga växter och ett evigt surrande från de myriader insekter som lever i träsket.

Genom träsket går Träskstigen som tycks vara den enda vägen att ta sig fram till Maktens Portar. Träsket är förutom eremiten helt obefolkat och det är sällan någon besöker det.

Den som inte håller sig till träskstigen riskerar att sugas ned i de djupa träskmarkerna.

Ulat-A'ar heter den 82-årige eremit som alltid har bott vid sidan av stigen som löper genom Djupa Träsken fram till Maktens Portar. På en liten flotte har eremiten rest sitt tält, fullständigt överväxt med slingrande växter, mossa, rötter och blad. Tältet påminner mest om en kåta och det brukar ryka lite ur öppningen i toppen.

För att nå flotten med tältet måste man lämna Träskstigen och gå en balansgång på de fyra mossbelagda stenar som leder fram till tältöppningen (slå 1T100 en gång per sten. Lägg till SMI till kastet. 01–25 innebär att personen halkar och slinter av stenen).

För att komma in i tältet måste man dra undan den tygflik som hänger för ingången. Väl inne befinner man sig framför en liten eldstad med en kittel hängande ovanför. Det puttrar lite ur kitteln.

I trådar som är spända mellan tältväggarna hänger torkade växter, frukt, rått-, grod- och andra djurskinn. Längs tältets innersidor står kärl, byttor, skålar, flaskor och andra förvaringsutrymmen för underligt doftande brygder.

Mittemot ingången sitter Ulat-A'ar med böjd rygg hukad över en pipa som han just stoppar. Den grå kåpan skymmer det mörka anletet och bara de knotiga händerna förtäljer hans höga ålder.

Ulat-A'ar är väktare av den gyllene berlock som smiddes för många mansåldrar sedan (För berlockens användning, se Nyckeln till Maktens portar, S.36). I en dröm har det sagts honom att det en dag skall komma en eller flera individer förbi hans bostad och söka efter ledning i sitt letande efter Maktens Portar. De skall ej vara snikna (som magiker Vindhand är) eller maktlystna (som Vindhand) och inte heller bekänna de onda, mörka krafterna i världen (huruvida Vindhand gör det eller inte torde vara osagt).

Till dessa individer kommer eremiten skänka den gyllene berlocken i hopp om att goda själar skall vara de första som stiger in bakom Maktens Portar (uppfyller äventyrarna kraven finns det ingen anledning att Ulat-A'ar inte skulle ge dem den gyllene berlocken).

Ulat-A'ar talar med hes stämma och nästan fräser fram orden. Hans grå kåpa skänker ett skumt utseende och när man väl får se hans svarta ögonbryn, korpögon, kroknäsa och gula tänder är det

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

inte svårt att tro honom vara ondsint. Så är dock inte alls fallet, ty Ulat-A'ar är en högst vänligt sinnad själ som gärna tar emot besökare (han får ju inte så många) och språkar en stund med dem. Med sina magiska brygder kan han hjälpa i nöd, och mot information om vad som händer ute i världen kan han kanske tänka sig att byta bort någon av dem.

I sitt tält har Ulat-A'ar sju flaskor med magisk dryck: tre flaskor HELA (2:a graden), en flaska ANTIMAGI (4:e graden), en flaska FÖRÄNDRA (4:e graden), en flaska KONTROLLERA PERSON (2:a graden) och en flaska SYN (3:e graden).

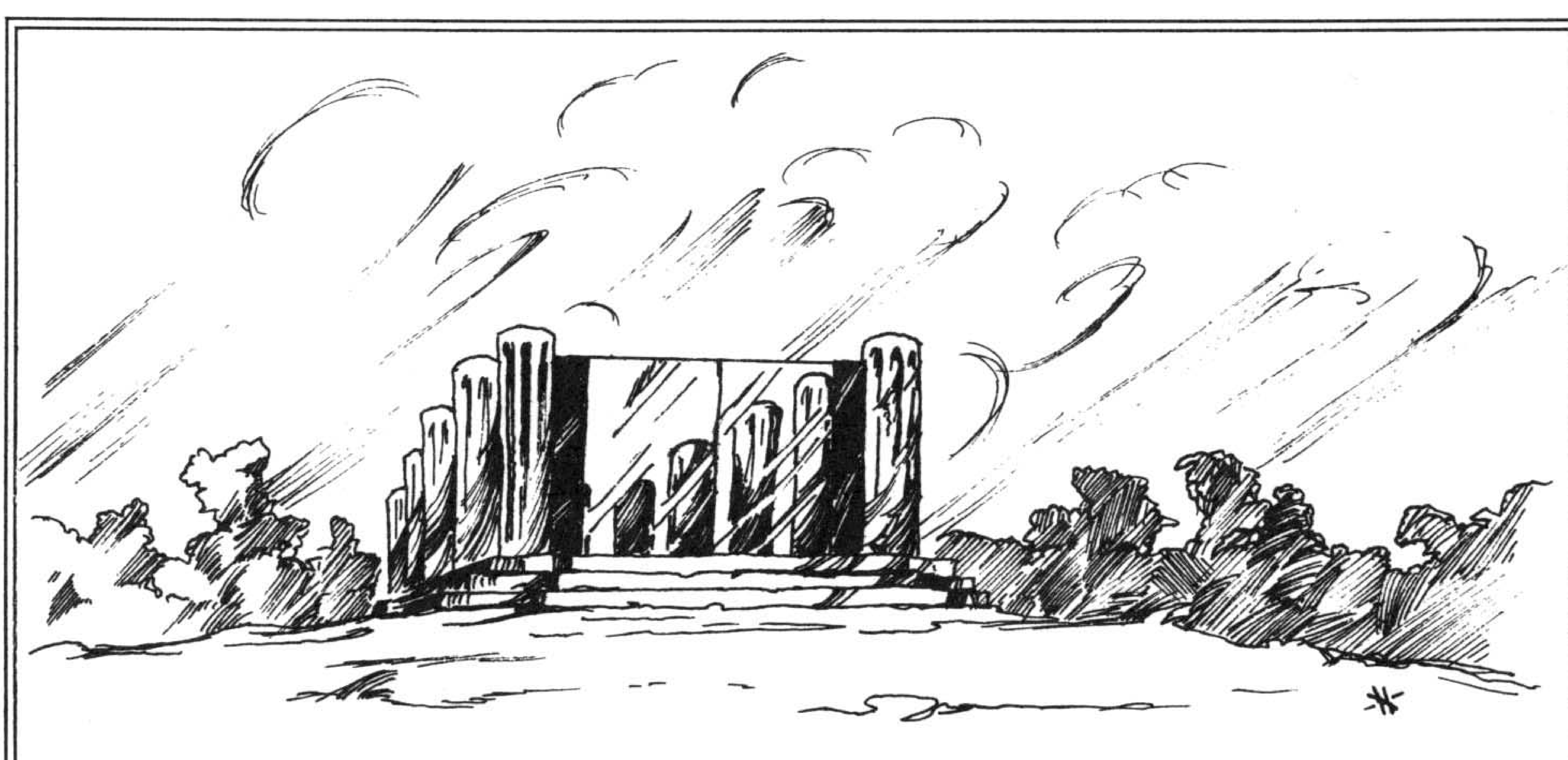
ULAT-A'AR

STY-8	SB: 0
FYS-9	KP: 9
STO-8	Max Memorering: 10
INT-18	Max Effektgrad: 10
PSY-22	
SMI-9	
KAR-12	**Skydd:** 1 poängs tyg

Magisk utrustning: Magiska brygder enligt ovan.



Utrustning: Kåpa, pipa och elddon.
Färdigheter: Botanik 105%, Första hjälpen 110%, Historia 80%, Läsa och skriva 100%, Upptäcka fara 120%, Värdesätta 95%, Zoologi 90%, Tala alviska 95%, Tala dvärgiska 90%, Övertala 100%.
Besvärjelser: Antimagi 110%, Eld 90%, Försegla 110%, Hela 120%, Kontrollera Person 120%, Ljus 105%, Osynlighet 100%, Skingra 105%, Skydd 85%, Syn 115%, Teleportera 100%, Varseblivning 110%.
Speciellt: Ulat-A'ar skulle kunna tänka sig att ta sig an en elev i magi (han är ju kvalificerad som mästare och lärare). Ulat-A'ar slåss aldrig.



VINDARNAS TEMPEL

ÖVERBLICK: Över alla ting i skogen höjer sig pelarna i vindarnas tempel. På toppen av Bergsön, där urberget är väl slipat av årtusendens vindar, reser sig en märklig byggnad; ett stort podium (16×10×1 m) av vit sten reser sig upp i tre etapper för att avfasa bergets högsta punkt.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Från podiet sträcker sig höga pelare (4 m) upp i skyn. En trappa leder från templets södra ände upp till de två nästan osynliga dörrarna av kristall (varje dörr mäter 3×1,5 m och är 1 dm tjock). Från de två pelare som flankerar dubbelporten sträcker sig två led av vardera fyra pelare som i östra änden bildar en pelarvägg. Det finns inga väggar eller tak.

DOLDA TING: De bägge kristalldörrarna går att dra upp med hjälp av de kristallringar som fungerar som dörrhandtag. Något som är väldigt svårt att se är de ytterst fina inskriptionerna som är ristade på varje dörr. På alviska står följande text:

Vår som höst
hör min röst
sommar som vinter
alltid slinter
– och får min tröst

Dag som natt
aldrig i mig får fatt
ty kommer de hit
finner de en nit
– jag en annan kurs satt

Vän som fiende
sur som leende
träd här in
hör rösten min
– och bliv seende!

VARELSER: Den som passerar genom kristallportarna kommer att utlösa den besvärjelse som kallar på vindgudinnans jungfru och språkrör. Vindjungfrun kommer att framkallas inom 1T4 minuter och anta skepnaden av en luftsylf. Hon kommer att fara fram och tillbaka mellan pelarna och viska ohörbara saker.

Till varje individ som passerat in genom kristallportarna och nu beträder tempelgolvet kommer hon säga följande:

Allt jag hör
mig intet berör
säg mig vadefter du leta
och du av mig må veta

Om någon efter detta nämner något han eller hon önskar veta blir personen fråntagen 1 poäng PSY av vindgudinnan. Förlusten är dock inte permanent och personen blir hörsammad och svarad. Därefter försvinner gudinnan likt en tornado upp i skyarna.

Ju vagare formulerad individens önskan är, desto vagare blir vindjungfruns svar. "Var finns det stora skatter" kan exempelvis besvaras med "Sök i öst, och du finner tröst" eller "Var hittar jag ett magiskt svärd" som besvaras av "I gravens mörker, finns det svärd du söker". Ett precist uttalande såsom "Jag söker det horn av snäckskal som tillsammans med den vita och svarta pärlan öppnar Maktens Portar" kan besvaras med "I magikers hand, vid träskets sida, under land han sin tid bida".

Svaret får aldrig vara för klart oavsett hur precis förfrågan är, och inte heller för långt. Det bör, även om det inte är ett krav, rimma någorlunda (ty så är vindjungfruns sinne skapat).

SKATTER: Inga.

SL: Vindarnas tempel uppfördes under fornmytologisk tid då alverna levde i stora skaror i skogen. Det var avsett att vara en plats för att stilla sinnet men blev så småningom hemvist åt vindjungfrun. Kanske var det de människor som först kom till skogen som fick alverna att lägga den besvärjelse som kallar på vindjungfrun, för de oupplysta och framfusiga människorna sökte ivrigt svaren på livets alla mysterium utan att kunna stilla sinnet.

Alverna drog så småningom vidare och människorna som kände till templets hemligheter blev färre och färre.

ELUSIAS HUS

Elusias hus ligger lugnt och fridfullt invid Lillsjön i skogens sydvästra ände. Här kan den unga besvärjerskan leva avskilt och ostörd från inblandning av oönskade gestalter. Elusia är 25 år, lång och mörk med vackra drag och klingande röst. Ketolus, skogens kentaur, har fallit för hennes skönhet och är djupt kär i henne. Faktum är att Ketolus är den enda Elusia i praktiken umgås med. Det är tvivelaktigt om kärleken är besvarad, men Elusia ser i alla fall Ketolus som en mycket kär vän.

Elusia beblandar sig inte gärna med folk men hjälper alltid någon som kommer till henne i nöd.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Hon äger förmåga att hela och känner även till en del av de läkande bär och örter som växer i skogen. Hon kan inte tänka sig att lämna sin bostad för något äventyr – hon tycker att hon redan har för mycket omkring sig.

Elusia är stark motståndare till orcherna i Grottravinen som Ketolus har berättat de mest fasansfulla historier om.

Hon känner inte till magiker Vindhand men dock gravkumlarna och vindarnas tempel (som hon har besökt ett par gånger).

Elusia äger den Vita pärlan som är en av nycklarna till Maktens Portar. Elusia har hört Vindjungfrun berätta en del om Maktens Portar. Hon tycker dock inte att tiden är inne att söka de andra nycklarna och dessutom anser hon inte att det är hennes uppgift. Hon skulle kanske kunna tänka sig att skänka pärlan till någon hon tror gott om (kanske en av äventyrarna?) i hopp om att rätt person då skulle vara först med att sätta sina fötter innanför portarna.

Elusia klär sig helst i ljusgröna kläder, kanske med något smycke på sig men annars fri från krimskrams. Den enda yttre sevärdheten på hennes kropp är guldringen på höger ringfinger med en gnistrande blå sten infattad.

I en axelremsväska hon bär förvarar hon sina nycklar, läkande örter, snaror och en del andra saker som hon kan komma att behöva under sina korta skogsfärder.

ELUSIA

STY-10	SB: 0	**Vapen:** Dolk (försilvrad)
FYS-12	KP: 12	**Att:** 55%
STO-11		**Par:** 50%
INT-16		**Skada:** 1T4+1
PSY-18		**BV:** 9
SMI-15		
KAR-15		**Skydd:** 1 poängs tyg

Max Memorering: 9
Max Effektgrad: 9

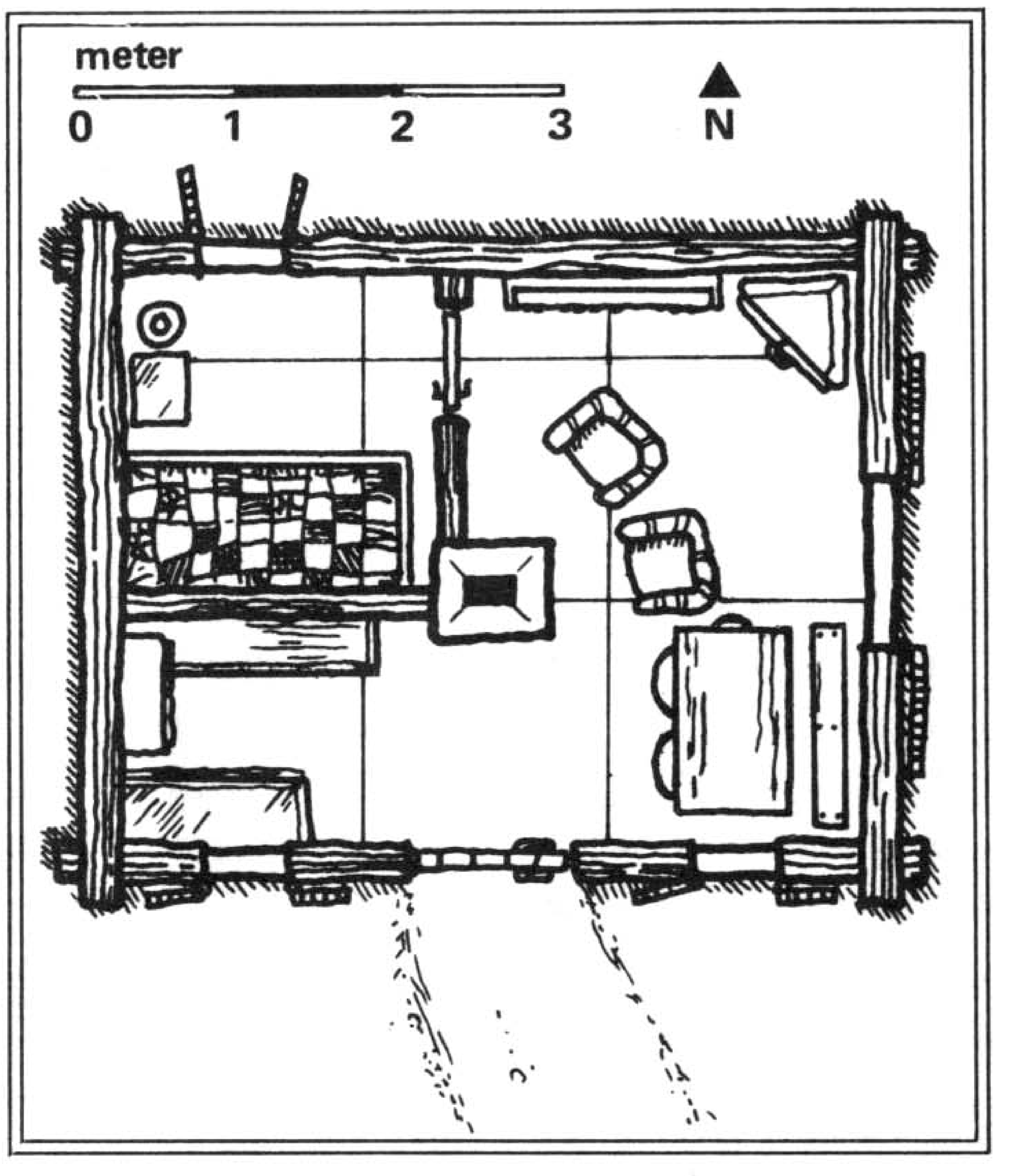
Magisk utrustning: Guldring med blå ädelsten som har en PSY av 20. Ringen fungerar som en extra energikälla; Elusia kan alltså dra PSY-poäng från ringen eller lägga till från sina egna.

Utrustning: Axelremsväska med en försilvrad dolk, nycklar, snaror, fältproviant och lite växter och örter.

Färdigheter: Botanik 85%, Första hjälpen 80%, Läsa & Skriva 80%, Sjunga & Spela 75%, Upptäcka fara 60%, Zoologi 80%, Tala Alviska 80%.

Besvärjelser: Antimagi 55%, Blixt 40%, Försegla 70%, Hela 80%, Osynlighet 60%, Skingra 50%, Syn 70%.

Speciellt: Elusia tar bara till våld som en sista utväg, och aldrig med avsikt att döda.



HUSET

ÖVERBLICK UTIFRÅN: Bergsån mynnar här ut i en liten sjö (ca 100 m i diameter) som ligger spegelblank och återspeglar trädens gröna lövkronor i det himmelsblå vattnet. Invid Lillsjöns västra strand ligger ett litet stockhus (5×4×3 m) ur vars skorsten det pyr lite rök. Köksdörren vätter mot söder och flankeras av två fönster med öppna fönsterluckor. Nedanför det östra fönstret växer allehanda växter och grödor såsom persilja, dill, morötter, groddar m fl. Hela den stora gläntan ger ett ostört, lugnt intryck.

ÖVERBLICK INUTI: I mitten av det stora vardagsrummet (3,5×2,5×2 m) reser sig en murad skorsten från eldstaden över vilken det hänger en liten puttrande kittel. Det luktar angenämt från den nyponsoppa Elusia just är i färd med att koka.

Direkt till vänster finner man de arbetsbänkar

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

med byttor, skålar, knivar, skärbrädor, husgeråd och skåp som utgör Elusias kök (2×1,5×2 m).

Vid eldstaden är två fåtöljer placerade på behörigt avstånd. Matbordet i sydöstra hörnet omges av en bänk, två stolar och en pall. Norra väggen upptas av en bokhylla fylld med böcker i alla sorters storlekar och till vänster om den, där sovrumsväggen skjuter ut, finns en låst trädörr (+10% på DYRKA UPP LÅS på grund av låsets enkla natur). I nordöstra hörnet är ett hörnskåp inskjutet.

DOLDA TING: Elusia förvarar sina magiska drycker i hörnskåpet och den Vita pärlan under en stenlucka i själva eldstaden (–25% på Finna Dolda Ting).

VARELSER: Elusia är just i färd med att koka nyponsoppa. Hon tar mer än gärna emot besökare och bjuder dem så långt det räcker.

SKATTER: I hörnskåpet finns det fyra flaskor med magisk dryck: två HELA (2:a graden), en OSYNLIGHET (3:e graden) och en LYFT (2:a graden). Den Vita pärlan finns beskriven under rubriken "Nycklarna till Maktens Portar". Den som spenderar 1 vecka med att studera Elusias böcker om Botanik och Zoologi ökar sin färdighet med 10% i respektive ämne och ökar sin färdighet i FÖRSTA HJÄLPEN med 5%.

ELUSIAS SOVRUM

ÖVERBLICK: Ett kvadratiskt rum (2×2×2 m) med ett litet fönster i den norra väggen. En säng och ett litet nattduksbord med en kristallvas på är det enda möblemanget.

DOLDA TING: Under sängen finns en låst träkista (15 SP) inskjuten.

SKATTER: Kistan innehåller kläder, en börs med 55 gm, 105 sm, 12 km, två röda ädelstenar värda 50 gm styck samt en stor grön sten värd 150 gm.

MAGIKER VINDHAND

Kanske är det för att han far fram som han gör som håren lämnat hans hjässa bar för vinden. Magiker Vindhand är en kort och spenslig gestalt med ett kufiskt leende och små pliriga ögon som talar om ett vaket intellekt. När han talar är det med en ljus stämma och han använder gärna sina händer för att gestikulera. Trots sin ålder av 44 år äger han inga rynkor eller ens antydningar till sådana.

Magiker Vindhand är inte alltigenom god, oftast inte, men ändå inte direkt ond eller illasinnad. När han av en slump mötte eremiten i träsket och fick se den gyllene berlocken med dikten om Maktens Portar fick han iden att han en dag skulle vandra igenom dem. När han inte fick köpa (och inte heller kunde stjäla) berlocken av eremiten beslöt han att stanna i närheten för att vara på vakt om något skulle dyka upp som kunde ge honom ledtrådarna till var nycklarna (som eremiten förtäljt honom om) kunde vara. Med sina elementarer till hjälp byggde han sitt underjordiska komplex för att därifrån kunna bevaka nejderna.

Allteftersom åren gick svalnade hans intresse för Maktens Portar och han hängav sig helt åt sina studier av magi. Då han av en slump en dag fann Snäckhornet inbäddat i Bergsåns lerbotten väcktes hans gamla minnen om nycklarna till liv och han bestämde sig för att själv börja söka efter de bägge andra nycklarna. Därför ser man honom ibland vandrande i skogen med en sökande blick.

Han går klädd i en röd kåpa med ett vinrött midjebälte runt livet. Över hans vänstra skuldra hänger en liten axelremsväska och över hans högra skuldra hänger Snäckhornet i en bit snöre som han själv satt dit. Han bär sandaler och sin kala hjässa döljer han med en stor grön slokhatt med en röd fjäder i.

Magiker Vindhand har ett sjätte sinne som säger honom när nyfikna individer närmar sig hans underjordiska komplex. Han brukar då ta sig en bit in bland träden (genom att t ex teleportera sig dit) för att kunna spana på dem. Om det ser ut som om de verkar vara i färd med att undersöka dammen brukar han gå fram till dem och presentera sig som en vandrarmunk och varna dem för magiker Vindhand som dväljs därnere i underjorden. Genom att konversera försöker han sedan göra sig en uppfattning om gruppen, dess styrka och mål och så vidare. Hela tiden håller han på att han är en fattig vandrarmunk som inte har något att göra med magiker Vindhand. Om inkräktarna bestämmer sig för att undersöka saken vidare tar han farväl av dem och beger sig gående av mot skogen. Därifrån kommer han att teleportera sig ned till sitt grottkomplex för att ta upp kampen mot in-

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

kräktarna. Ifall det ser ut som om han inte klarar av att hålla dem stången tar han sina käraste ägodelar och flyr.

Som SL måste du tänka på att Vindhand är mycket intresserad av nycklarna till Maktens Portar och gör nästan vad som helst för att komma dem närmare. Om äventyrarna nämner dem (Snäckhornet hänger ju synligt från Vindhands axel t ex) och säger att de är på jakt efter dem kanske de tillfälligtvis kan slå sig ihop? Vindhand skulle dock alltid vilja ha största kakan själv och kommer därför troligen att bedra sina kompanjoner då rätta tillfället ges.

VINDHAND

STY-11	SB: 0	**Vapen:** Trästav
FYS-12	KP: 11	**Att:** 50%
STO-9		**Par:** 55%
INT-16		**Skada:** 1T8
PSY-17		**BV:** 7
SMI-14		
KAR-10		**Skydd:** 1 poängs tyg

Max memorering: 9
Max effektgrad: 9

Magisk utrustning: En svart opal i guldhänge om halsen som har en PSY av 15. Opalen fungerar som en yttre energikälla; Vindhand kan dra PSY-poäng ifrån opalen, eller lägga till från sina egna.
Utrustning: Axelremsväska som innehåller en fältflaska, elddon, snaror, en bärnstenskniv samt fältproviant för en dag.
Färdigheter: Botanik 80%, Första hjälpen 80%, Läsa & Skriva 95%, Upptäcka fara 85%, Värdesätta 60%, Zoologi 70%, Tala dvärgiska 80%
Besvärjelser: Antimagi 60%, Eld 65%, Frammana/Skicka bort Elementar; Luft 40%, Eld 60%, Jord 60%, Vatten 55%, Försegla 60%, Hela 70%, Ljus 70%, Skingra 65%, Syn 65%, Teleportera 90%, Varseblivning 75%, Sigillformel 80%
Speciellt: Om det verkar bli stridigheter stannar Vindhand sällan kvar. Han flyr istället för att kunna återkomma senare och uträtta vad han anser är nödvändigt.

VATTENDAMMEN I GLÄNTAN

ÖVERBLICK: Träden ger här vika för en liten öppen glänta (cirka 25 m i diameter) i vars mitt en fylld vattenbassäng i marmor (7 m i diameter) är placerad. Vattnet är kristallklart och det är därför lätt att se den trappa som leder ner mot bassängens botten (ca 3,5 m djup) från den västra sidan. Vattenytan är spegelblank, liksom den polerade marmorbassängen. Detta skänker ett nästan magiskt lugn åt platsen.

DOLDA TING: +10% på UPPTÄCKA FARA för den SIGILLFORMEL med en inbunden FRAMMANA ELEMENTAR (Vattenundin), båda 1:a graden, som är lagd över hela poolen. Skulle någon vidröra vattenytan bryts sigillformeln och en Vattenundin framkallas för att omedelbart dränka den som brutit sigillformeln (se Monster nedan). Observera att sigillformeln endast kan varseblivas med UPPTÄCKA FARA eller en VARSEBLIVNING.

Det är –15% på FINNA DOLDA TING för den dolda ingången mittemot trappan på dammens botten. Ingången utgörs av en åt norr skjutbar stendörr (2×1 m). Om denna dörr öppnas kommer vattnet i poolen strömma in i grottkomplexet för att slutligen utjämnas på en nivå ca 5 dm över golvytan; vatten skulle då finnas i rum 1, 2 och 3 samt korridorerna. De andra dörrarna är någorlunda täta, men öppnas även de utjämnas vattennivån till ca 2 dm.

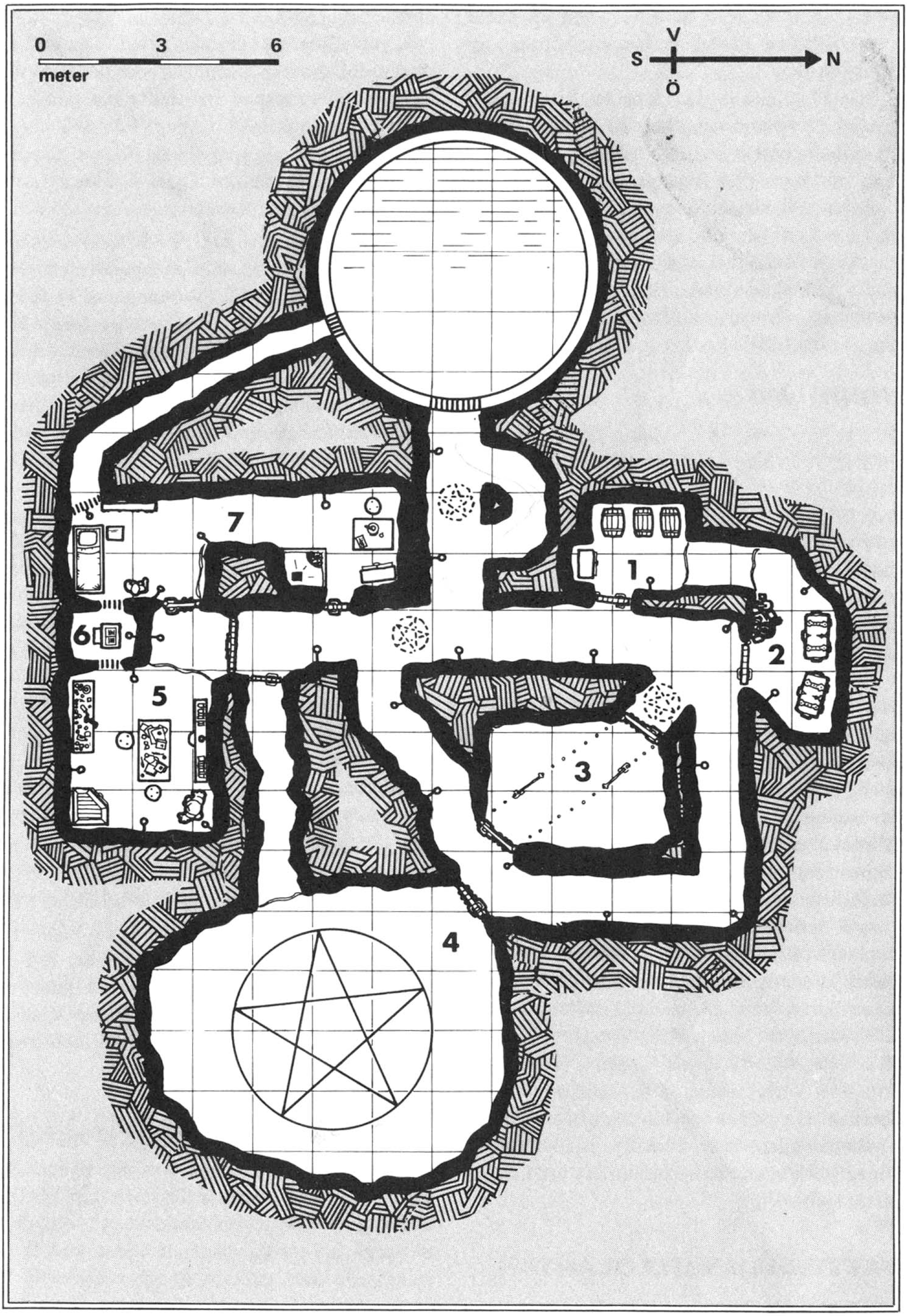
Ytterligare en dold ingång finns vid trappans södra sida i form av en smal skjutbar (åt väster) dörr (2×0,5 m) av sten. Dörren är så väl dold att alla chanser att FINNA DOLDA TING modifieras med –30%, och dessutom går den bara att öppna från insidan.

VARELSER: En Vattenundin (se Drakar & Demoner för grundegenskaper). Undinen kommer att under de 10 SR den är frammanad försöka dränka den som brutit sigillformeln (och även andra som finns i vattnets närhet).

SKATTER: Inga.

SL: Detta är enda vägen in i Magiker Vindhands underjordiska komplex om man inte känner till dess inre, då man kan använda en TELEPORTERA (vilket magiker Vindhand också mycket riktigt gör). Tänk på vilken effekt vattnet kan ha på tappade facklor, försök att smyga och tappade vapen m m.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

MAGIKER VINDHANDS UNDERJORDISKA KOMPLEX

ALLMÄNT: Förutom vattendammen i polerad marmor är hela det underjordiska komplexet utgrävt ur gråberg. Taket är ca 2 m högt och alla passager i allmänhet 1–1,5 m breda. Väggarna är grovt tillhuggna och känns svala. Luftfuktigheten är hög och här och var har små pölar av nedträngande regnvatten bildats på golvet. På regelbundna avstånd är fackelhållare placerade i väggarna på 1,5 m höjd.
DOLDA TING: Magiker Vindhand har på tre ställen placerat en SIGILLFORMEL med en inbunden FRAMKALLA VATTENUNDIN (bägge av 2:a graden) som utlöses då någon passerar över dem. Undinerna går genast till angrepp och kan endast upptäckas med VARSEBLIVNING eller UPPTÄCKA FARA.

1. MATKÄLLARE

ÖVERBLICK: Ett kvadratiskt rum (2×2 m) med en liten nisch i södra väggens östra del vari det står ett skåp inskjutet. Dörren i östra väggen är av trä och olåst och tvärs över finns tre tunnor bredvid varandra. I norra väggens östra del hänger ett tygdraperi.
DOLDA TING: Bakom tygdraperiet fortsätter en två meter lång gång till ytterligare ett draperi (som leder in till rum 2).

Tunnorna innehåller alla välsmakande vin.

I skåpet finns torkat kött och frukt, mandlar, gryn, kryddor samt en flaska gott vin.
VARELSER: Inga.
SKATTER: Inga.

2. FÖRRÅDSRUM

ÖVERBLICK: Ett nästan parallellogramformat rum med ett tygdraperi i södra väggens västra del och en olåst trädörr i dess östra del. Två stora kistor står invid norra väggen och mittemellan dörren och tygdraperiet finns en hög allehanda bråte såsom spadar, hackor, kofötter, rep, snaror, hammare, spik, såg, yxor mm.
DOLDA TING: I kistorna finns diverse klädnader, bälten, skodon, ett kortsvärd, en dolk, en hatt med en röd fjäder i, en tom börs, tyglakan samt lite ull.
VARELSER: Inga.
SKATTER: Inga.

3. FÄNGELSECELLERNA

ÖVERBLICK: Ett rektangulärt rum som på diagonalen har en enmetersgång, flankerad på bägge sidor av järngaller, vilket ger upphov till två triangelformade celler med varsin låst dörr ut mot gången. I gångens ändar finns två låsta järndörrar (tål 100 sp). Hela rummet är tomt och ger inga spår av liv eller föregående vistelse.
DOLDA TING: Inga.
VARELSER: Inga.
SL: Cellerna är tänkta att användas för de fångar vilka Vindhand i framtiden kan behöva för sina mörka besvärjelser. Nycklarna till cellerna har han i en kedja om halsen.

4. PENTAGRAMSALEN

ÖVERBLICK: En stor sal med högt tak (9×7×4 m) ger här plats åt det pentagram som är utsirat i berggrunden (5 m i diameter). I nordvästra hörnet finns en järnbeslagen trädörr (låst, dörren tål 35 SP) och 5 m syd om den hänger ett vinrött draperi i den västra väggen. Salen är annars helt tom på föremål.
DOLDA TING: Bakom det vinröda draperiet döljer sig en 1 meter bred och 5 meter lång gång som leder fram till en låst trädörr (tål 25 SP).
VARELSER: Inga.
SKATTER: Inga.
SL: Det är hit Vindhand brukar teleportera sig när han vill ta sig in i komplexet (pentagrammet är en tydlig symbol som ofta används av magiker som hjälp åt deras besvärjelser). Ibland framkallar han här också olika elementarer och han planerar att så småningom använda salen för att kalla ner högre väsen som demoner och dylika.

5. LABORATORIET

ÖVERBLICK: Hallen utgörs av ett litet rektangulärt rum (2×1,5 m) med en dubbeldörr i norr (reglad från insidan, svårighetsgrad Väldigt Svårt) och en järnbeslagen trädörr (låst, tål 50 SP) i västra väggen. Ett blått tygdraperi hänger för ingången till själva laboratoriet i öster. Laboratoriet är rektangulärt (4×3 m) med en arbetsbänk längs

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

den södra väggen, full med flaskor, små brännare, skålar, byttor, kolvar och burkar.

I rummets motsatta sida står en bokhylla med läsbord och en pall. En staty föreställandes en gnom står i det nordöstra hörnet och ett skåp är inskjutet i det sydvästra hörnet.

Det stora skrivbordet i mitten av rummet är uppfyllt av pergament med skrift på, fjäderpennor, bläckhorn och uppslagna samlingsböcker med örter och blad, växter och frukt. Runt bordet står också två pallar. Det vilar en övernaturlig känsla i hela rummet.

DOLDA TING: I hörnskåpet förvarar magiker Vindhand alla sina magiska brygder i små glasflaskor. Bokhyllan innehåller böcker om växter, örter, blad, frukt, djurliv och lite om människans anatomi. I östra väggen finns en dold skjutdörr (öppnas åt vänster, –20% på FINNA DOLDA TING eftersom dörren är väl kamouflerad) av sten som leder in till rum 6.

VARELSER: Inga.

SKATTER: I hörnskåpet finns fem flaskor med magiska brygder: två HELA (2:a graden) och tre TELEPORTERA (3:e graden). Alla fem flaskorna rymmer en dos var. Den som tillbringar en vecka med respektive böcker får öka sin färdighet i BOTANIK, ZOOLOGI och FÖRSTA HJÄLPEN med respektive 10%. Här finns också ett pergament med en BESEGLARFORMEL på (dock skriven med Vindhands egna tecken: –20% på chansen att kunna läsa).

SL: Detta är magiker Vindhands laboratorium där han företar sina magiska experiment, destillerar magiska brygder och beseglar dem med magi. Observera att en magiker måste ha lärt sig en viss formel innan han kan läsa den från pergament.

6. BOKKAMMAREN

ÖVERBLICK: En ytterst trång kammare (2×1 m) ger här bara plats för en pedestal i sten (1 m hög). Överdelen är formad som ett staffli på vilket det ligger en uppslagen bok. Ett bläckhorn med fjäderpenna är placerad på staffliets högra hörn och ett vaxljus sitter i en ljusstake i det vänstra hörnet. Luften i rummet är laddad och tung.

DOLDA TING: -25% på FINNA DOLDA TING på de bägge skjutdörrarna (åt söder) (2×0,5 m) av sten som är placerade i östra och västra väggen.

VARELSER: Inga

SKATTER: Magiker Vindhands samlade besvärjelser i en bok: ANTIMAGI, ELD, FRAMMANA/SKICKA BORT ELEMENTAR (Vatten, Jord, Luft och Eld), FÖRSEGLA, HELA, LJUS, SKINGRA, SYN, TELEPORTERA, VARSEBLIVNING samt SIGILLFORMEL.

SL: Sin magiska formelsamling skulle Vindhand aldrig låta falla i någon annans händer och därför är det troligt att han tar den med sig om han tvingas fly.

7. MAGIKER VINDHANDS KÖK OCH SOVGEMAK

ÖVERBLICK: Köket utgörs av ett rektangulärt rum (3×2 m) med en smal låst trädörr (tål 30 SP) i nischen åt öster. Det ger plats åt en öppen spis i sydöstra hörnet och en pall, ett bord samt ett skåp längs den norra väggen. På en spiselplatta står en bytta med en slev i och på bordet en tallrik, en sked, en mugg och en skärbräda med en kniv och lite brödsmulor på.

Den 1,5 m breda och 2 m långa passagen in till sovgemaket mynnar ut i ett rektangulärt rum (3,5×2,5 m) med en säng vid södra väggen och ett nattduksbord vid dess huvudända i väster. Den västra väggen upptas av en liten bokhylla och mittemot står en stenstaty föreställande magiker Vindhand själv. Norr om statyn är en låst trädörr (tål 30 SP) och på en bit av den norra väggen hänger en matta med motivet av en fasan. Rummet ger ett trevligt och mysigt intryck.

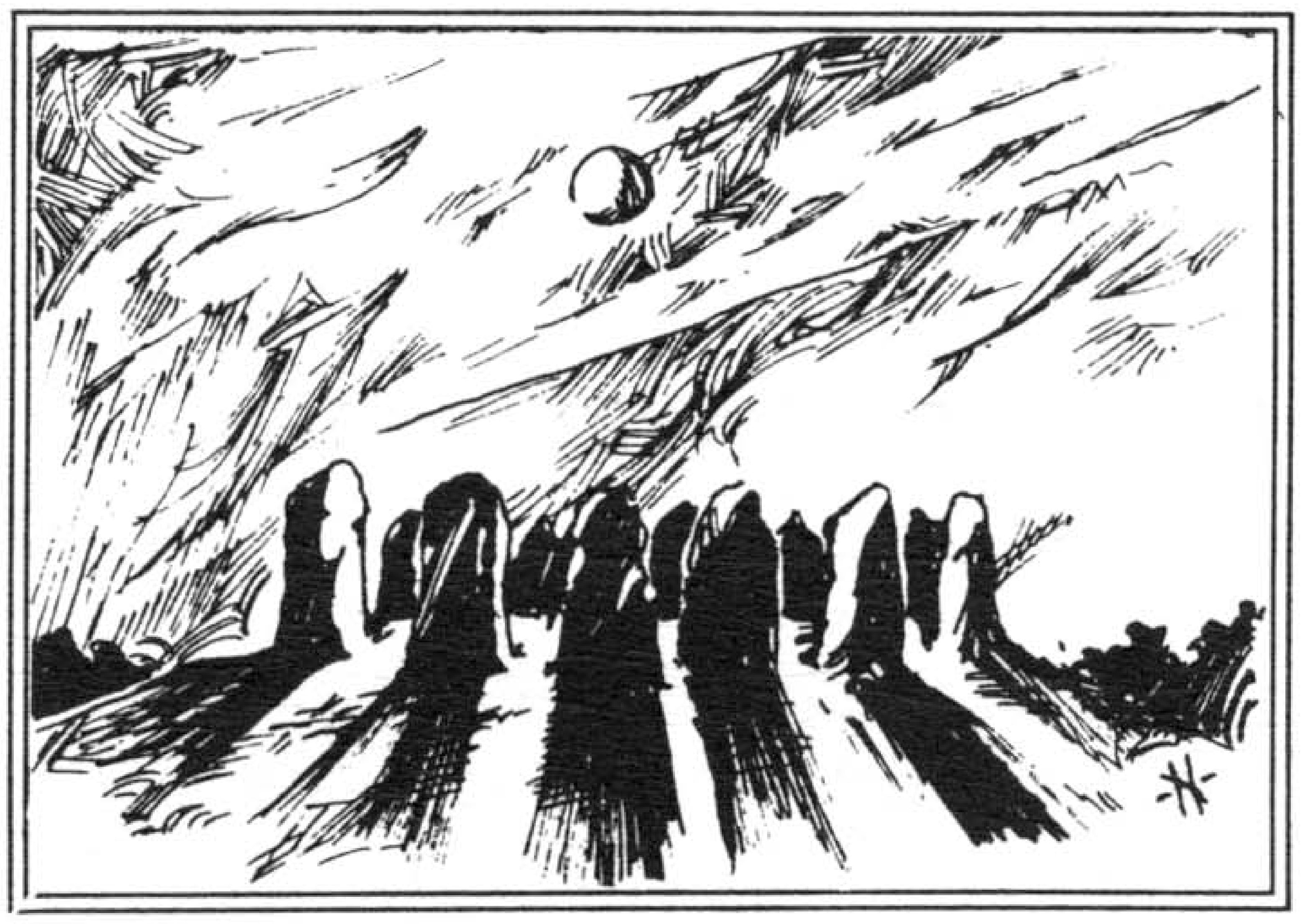
DOLDA TING: –20% på FINNA DOLDA TING för den skjutdörr (åt sydost)(2×0,5 m) i sten som är placerad i sydvästra hörnet. Gången (9×0,5×2 m) som fortsätter efter dörren leder fram till en från insidan fullt synlig skjutdörr (åt väster) i sten (reglad) som mynnar ut i dammen. Bokhyllan står säte för böcker om magi.

VARELSER: Inga

SKATTER: I bokhyllan finns en bok med titeln ”Alltings enhet”. Boken behandlar balansen och harmonin i kosmos och ger därför varje magiker som läser den (tar samma tid som en trollformel av svårighetsgrad 4) +10% på alla sina besvärjelser. Övriga böcker är skrivna av Vindhand själv och innehåller mest anteckningar om hans egna trollformler och experiment.

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

SL: Den dolda gången är magiker Vindhands absolut sista flyktväg: om han skulle bli kraftlös (dvs få slut på kraftpoäng) skulle han bli tvungen att fly den vägen. Observera då att vatten från dammen kommer att strömma in i hans underjordiska komplex.



GRAVKUMLARNA

ÖVERBLICK UTIFRÅN: Här öppnar sig skogen för en äng som löper cirka 100 meter från sida till sida. I mitten av ängen reser sig en liten kulle som är toppad av en ring med resta stenar. Dessa är grovt tillhuggna och cirka en och en halv meter höga och elliptiskt formade.

DOLDA TING: I mitten av stenringen finns, en nu av ängsmark dold, rund stenskiva (2 m i diameter) genom vilken det löper en järnaxel. Stenskivan hindras från att snurra vid ojämn belastning genom de två träsprintar som är instuckna diagonalt mot och under skivans botten i väst och öst.

VARELSER: Slå en gång under slumpmässiga möten.

SKATTER: Inga.

SL: Graven härstammar från den fornmytologiska tid då riddersmän av ädel börd begravdes tillsammans med sina närmaste och sina ägodelar. Graven har redan skändats en gång av en grupp äventyrare som dock for illa av en kummelgast. De överlevande flydde och naglade fast stenskivan med de ovan nämnda träsprintarna för att slippa förföljelse.

1. KUMMELNEDGÅNGEN

ÖVERBLICK: Ett cirkulärt hål (2 m i diameter) leder ner i underjorden. Längs den östra väggen hänger en fortfarande brukbar repstege som räcker hela vägen ned till botten (5 m). Väl nere befinner man sig i en kvadratisk jordhåla (2×2×5 m) som är tyngd av gammal unken luft som känns kall och fuktig. I mitten av den södra, västra och norra väggen leder tre gångar vidare. Väggarna utgörs av tillstampad och hårt packad jord.

DOLDA TING: Jordhålan är tillhåll för diverse spindlar, maskar, insekter, larver och andra småkryp.

VARELSER: Inga.

SKATTER: Inga.

2. KUMMELGÅNGARNA

ÖVERBLICK: A. En trång gång(4×1×2 m) leder rakt norrut där den slutar i en järnbeslagen ekdörr (tål 40 sp). I mitten av gångens östra sida leder en annan gång vidare två meter och slutar även den i en järnbeslagen ekdörr.

B. Som a ovan fast gången leder rakt söderut.

C. En nisch (1×1×2m) leder fram till en uppbruten dörr av ek med järnbeslag. En rostig kofot ligger över tröskeln till nästa rum.

DOLDA TING: Alla fyra dörrarna är låsta (svårighetsgrad: Svårt).

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Inget speciellt.

3. FORNRIDDARENS GRAVKAMMARE

ÖVERBLICK: En rektangulär jordhåla (6×3×2 m) i vars mitt ett stenpodium i tre etapper bär upp en stor gravkista i sten med lock. I mitten av den västra väggen sitter en vapensköld uppsatt i en nisch (den glimmar till i fackelsken).

DOLDA TING: Vapenskölden är förgylld och har DE DUBBLA PENTAGRAMMENS märke inlagt i ädelsilver (skyddar mot max tredje gradens elementarer). Stenlocket till gravkistan väger 210 kg (70 BEP) och måste lyftas av för att man skall kunna få tag i skatterna därunder. I själva stenkistan ligger det ett 900 år gammalt skelett med en sönderrostad kedjebrynja om sitt bröst. Vid hans sida ligger ett slagsvärd i en nu lite multnad läderskida. Av hans kranium att döma ser det ut som

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

om han föll offer för ett hugg rakt genom huvudsvålen.

Runt hans huvud sitter ett pannband i gediget guld med infattade stenar som håller ihop hans skalle. Strött omkring honom, på kistans botten ligger diverse mynt, armband och ädla stenar.

VARELSER: Så snart äventyrarna lyft av kistlocket kommer de att börja känna kalla drag omkring sig som en smekande kall vind. En isande kyla kommer att vidröra deras kroppar så att de känns som förfrusna och slutligen materialiserar sig en allt annat än trevligt sinnad kummelgast (1) framför äventyrarna.

SKATTER: Vapenskölden är, materiellt sett, värd 1250 gm. Den innehåller dock starka besvärjelser vilken gör den nästan oersättlig: DE DUBBLA PENTAGRAMMENS märke är en mycket stark magisk skyddssymbol (se Magiska symboler och tecken).

Slagsvärdet är också det av magisk natur: en konstant 3:e gradens FÖRTROLLA (+15%, +3 SP). Den specialhärdade klingan ger svärdet ett BV av 20, annars fungerar det som vilket annat slagsvärd som helst.

Pannbandet i gediget guld med en stor safir och två rubiner infattade är värt 200 gm. Fem silverarmband är värda 50 sm styck, och ett halsband i guld värt 250 sm. 834 km, 212 sm, 102 gm samt 34 ädla stenar av varierande storlek och färg tillsammans värda 125 gm ligger på kistans botten.

SL: Enligt gammal fornmytologisk sed är alla gravar heliga och får inte röras ty då kommer de dödas andar tillbaka för att utkräva hämnd på gravskändarna.

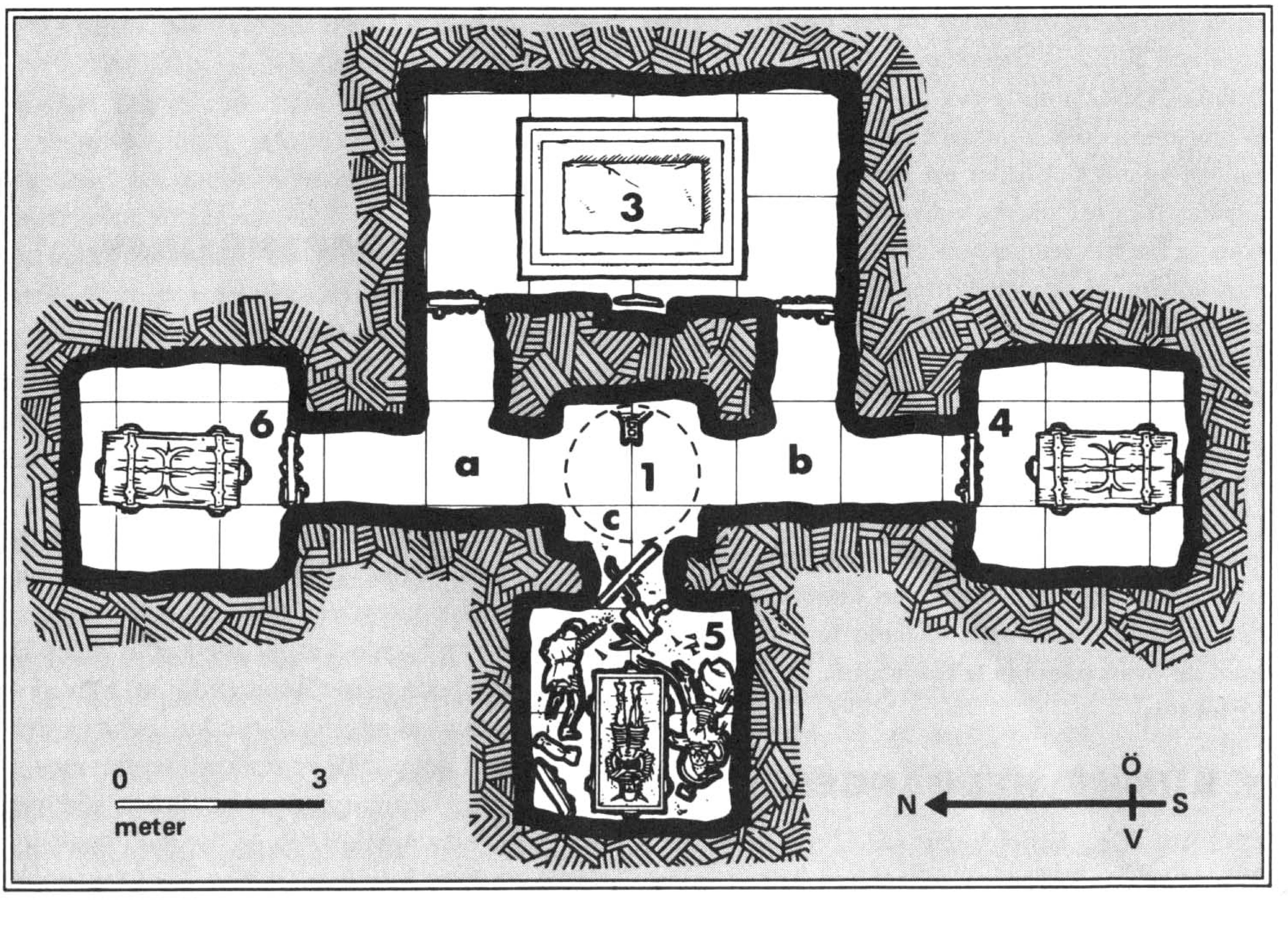
4. FORNRIDDARENS GEMÅL

ÖVERBLICK: En närmast kvadratisk jordhåla (3×3×2 m) med en järnbeslagen kista i mitten. Träet är genomruttet.

DOLDA TING: Kistan är oförseglad och locket är inte svårt att få bort. I dess inre ligger ett kvinnoskelett i nu trasiga och ruttnade klädnader med ett pannband i silver runt huvudet.

Tre guldringar, ett guldarmband, två guldörhängen med två gröna stenar samt ett pärlhalsband är hennes smycken.

Runt henne ligger spridda mynt och smycken.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

VARELSER: Då någon vidrör gravens inre kommer en illa sinnad kummelgast (2) att materialisera sig.
SKATTER: Silverpannbandet är värt 50 sm, guldringarna 50 sm styck, guldarmbandet 75 sm, guldörhängena 100 sm styck, pärlhalsbandet 200 sm. 200 sm och 50 gm ligger spridda på kistans botten tillsammans med 12 silverringar värda 10 sm styck, 4 par silverörhängen värda 15 sm styck, fyra silverarmband värda 40 sm styck samt två silverhalsband värda 50 sm styck.
SL: Det var vanligt att även hustrun följde sin man i graven, och nästan obligatoriskt om det gällde en större krigare som i det här fallet.

5. FORNRIDDARENS FÖLJESLAGARE

ÖVERBLICK: En närmast kvadratisk jordhåla (3×3×2 m) med en uppbruten träkista placerad mitt i rummet. Vid kistans bägge sidor ligger skeletten skeletten av två äventyrare i ringbrynjor. Svärd, yxor, facklor, rep, grova spikar, en filt och en liten säck är omkringslängda på golvet (allt i obrukbart skick på grund av fuktens och luftens verkningar).
DOLDA TING: I kistan ligger skelettet av en stor krigare i sönderrostad ringbrynja. Över hans bröst ligger en svartlegerad dubbelyxa som han håller med båda händerna. Kring hans midjebälte hänger en börs, annars är graven tom på saker.
VARELSER: Skulle någon vidröra skelettet eller dess rikedomar kommer denne att få bekämpa den kummelgast (3) som materialiserar sig.
SL: Krigaren var fornriddarens högra hand och de gick tillsammans döden tillmötes och begravdes därför i samma grav.

6. FORNRIDDARENS SON

ÖVERBLICK: En närmast kvadratisk jordhåla (3×3×2 m) i vars mitt en kista av järnbeslagen ek är placerad.
DOLDA TING: Kistan är låst och måste dyrkas upp eller brytas upp (hög svårighetsgrad). Försöker någon slå sönder kistan tål den 25 SP. I kistan ligger skelettet av en ung pojke. Han bär sidenkläder som hållit sig förvånansvärt bra, och vid hans sida ligger ett kortsvärd.
VARELSER: Skulle någon vidröra skelettet eller någon av dess ägodelar kommer han att få stå till svars inför en kummelgast (4).
SKATTER: Kortsvärdet är magiskt och ger dess bärare +15% till chansen att träffa och +3 i skada (3:e gradens FÖRTROLLA).
SL: Även sonen fick följa sin far i graven enligt gammal sed.

KUMMELGASTAR

	1	2	3	4
STY	0	0	0	0
STO	15	11	16	8
FYS	0	0	0	0
SMI	0	0	0	0
INT	14	13	12	10
PSY	32	24	28	20
SB	0	0	0	0
KP	32	24	28	20

Naturligt skydd: –25% på alla attacker (endast magiska vapen skadar).
Förflyttning: F15
Speciellt: Flyr aldrig en påbörjad strid.

GROTTRAVINEN

Egenskaperna hos de varelser som spelarna kan stöta på i det här området finns samlade i en särskild tabell på s. 35.
ÖVERBLICK: Skogen öppnar sig här för en cirka 200 m lång ravin som med sina rullande stenmassor trängt undan träden ett femtiotal meter från dess kant. Själva ravinkanten reser sig cirka tio meter upp i skiftande lutningar. Den mittersta tredjedelen är inte alltför brant för att man skall kunna ta sig uppför den per fot. Det är den tredjedelen som hyser de grottor som är befolkade av skogens orcher och troll.
DAGTID: Ravinen är relativt lugn och ur de fyra eldstäderna pyr det lite rök från det falnande kolet. I upphängningsanordningen hänger två helt söndertrasade och sargade lik, nedsmorda av blod och med skär-, hugg- och sticksår över hela kroppen. Det ser ut som om det ena skulle kunnat vara en alv. De enda synliga invånarna tycks vara de tre orcher som sitter vid eldarna och skrålar några

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

hemska oljud, troligen dryckesvisor ty deras beteende är allt annat än normalt. De verkar fullt upptagna med att dricka ur sina krus, skråla och då och då bita ett stycke ur en grillad köttbit.

NATTETID: Ett tjugotal orcher skrålar och skränar medan de äter av det kött som grillas vid eldarna och dricker rusdrycker. Ett par är i färd med att pröva sina vapen på de två helt sönderhuggna och sargade kroppar som hänger i upphängningsanordningen. Alla verkar fullt upptagna av sig själva, vinet, det grillade köttet och av att föra ett allmänt oljud.

DOLDA TING: Skulle någon undersöka de två kropparna i upphängningsanordningen närmare finner de att den ene är en alv och den andre en människa, bägge kring tjugofemårsåldern. Bakom det lilla buskaget döljer sig den hemliga ingången till grottrum 16.

VARELSER: (Dagtid) Orch 13, 14 och 15 är just nu på allra bästa humör, det vill säga de är redo att ta upp strid så snart möjlighet skulle visa sig – i tron av att de är mer eller mindre odödliga. De är med andra ord starkt alkoholpåverkade och har 30% på alla sina färdigheter och alla chanser där äventyrarna försöker gömma sig, smyga, överraska eller stjäla modifieras med +15%. Blir det strid kommer de att slåss till sista blodsdroppen, under vilda stridstjut (vilket troligen inte uppfattas som annat än fyllerop av orcherna i grottorna).

(Nattetid) Orch 1–7 står vid liken och karvar och skär under vilda stridsrop, de flesta med ett krus i hand (–10 på alla färdigheter). Orch 8–12 och 16–25 sitter kring eldarna och dricker samt äter under vilda skrik (–20 på alla färdigheter). De är klart omedvetna om sin omgivning och alla försök att smyga, gömma sig, överraska eller stjäla modifieras med +10%. Blir det strid slåss alla till sista blodsdroppen under hemska vrål.

SKATTER: Inga förutom de mynt, smycken, ädelstenar och andra värdeföremål orcherna bär på sig (se Monstertabellen).

SL: Alven och människan i upphängningsanordningen kommer från den grupp av äventyrare som tidigare var i färd med att försöka stjäla trollens rikedomar. De tog dock fel grottingång i mörkret och infångades av orcherna. De överlevande sitter nu fångna i orchernas fängelsehålor. Grottäventyret antas hädanefter ta plats under dagtid då alla orcher (och även trollen) utom 13, 14 och 15 dragit sig tillbaka in i sina gemak. I grottorna måste du själv avgöra vilka orcher som hör vad och hur de reagerar. Anledningen till att orcherna festar så är att de nyligen överraskade en köpman som reste med rusdrycker utan större eskort (se Dregil på värdshuset).

A – ORCHGÖMMAN

ÖVERBLICK: En låg och trång (1×1 m) grottöppning leder in i berget. Alla grottformationer är naturliga sprickor i berget. Väggarna är kalla och fuktiga vilket resulterar i små vattenpölar här och var. Observera att grottaket aldrig höjer sig över 1,5 m.

DOLDA TING: Inga.

VARELSER: Inga.

SKATTER: Inga.

SL: Grottan används endast av orcherna 13, 14 och 15 som plats att gömma undan eventuellt byte, skatter och annat de vill hålla för sig själva.

1. GROTTHALLEN

ÖVERBLICK: Ett närmast rektangulärt format grottrum (3,5×1×1,5 m) med en stor sten invid norra väggen. Rakt fram fortsätter en trång grottgång (8×0,6×1,2 m) in i berget.

DOLDA TING: Lyckas man få undan den stora stenen som väger 120 kg (svårighetsgrad Medelsvårt vid försök att rulla undan den, max två personer kan hjälpas åt) finner man den gömda ingången till grottrum 4.

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Inget speciellt.

2. GROTTRUM

ÖVERBLICK: Ett nästan cirkelrunt grottrum (2 m i diam, 1,5 m högt) som är helt tomt så när som på lite skelettrester från någon död hare.

DOLDA TING: Inga

VARELSER: Inga

SKATTER: Inga

SL: Inget speciellt.

3. GROTTRUM

ÖVERBLICK: Ett nästan cirkelrunt grottrum (2

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

m i diam, 1,5 m högt) med en nisch i norra väggen som upptas av en hög med halm, strån och löv.
DOLDA TING: Lövhögen är boplats för en vildkattsmamma och hennes tre ungar, vilka nu är ca en månad gamla.
VARELSER: Inga, om nu inte någon vill ha ihjäl vildkattsmamman. Hon kommer att gå till angrepp så snart hon känner att hon eller någon av hennes ungar är hotad. Ungarna är för unga för att kunna erbjuda något motstånd.
SKATTER: Inga
SL: Inget speciellt.

4. ORCHGÖMMAN

ÖVERBLICK: Ett C-format grottrum (6×1×1,2 m) där ändarna är något vidgade (1,5 m i diameter, 1,3 m högt). Den västra änden hyser en större och en mindre tunna samt en liten säck.
DOLDA TING: Den större tunnan är halvfull med illasmakande vin medan den mindre tunnan nästan är tom. Bara några få droppar brännvin återstår. Den lilla säcken innehåller en börs med mynt, två krus vin, en försilvrad dolk samt ett antal smycken.
VARELSER: Inga.
SKATTER: Börsen innehåller 66 sm och 21 gm. Den försilvrade dolken är värd 250 sm. Ett guldsmycke är värt 50 gm, två guldringar 12 gm styck, ett guldarmband 35 gm, tre silverarmband 40 sm styck samt en silverkedja med smycke 75 sm.
SL: Skatterna härinne tillhör orchtrion 13, 14 och 15. Deras ledare känner inte till den.

B – TROLLGROTTAN

ÖVERBLICK: En bred och hög öppning (2×2×6 m) leder in i berget. Alla grottformationer är naturliga sprickor i berget som endast på vissa ställen hackats till av grottrollen för att göra gångarna framkomliga. Gångarna är ca 1 meter breda och 2 meter höga. Grottväggarna är kalla och fuktiga, och på vissa ställen sipprar det också fram lite vatten utmed väggarna. En stark illaluktande stank (från trollen) ligger tung i luften.
DOLDA TING: Inga.
VARELSER: Inga.
SL: Här dväljs skogens tre grottroll: Obald, Tek och Stok, alla tre mäktiga slagskämpar. De lever avskilt från orcherna och beblandar sig sällan med andra. Om dagarna sover de lugnt i den innersta kammaren och om nätterna beger de sig ut för att leta efter något villebråd (exempelvis en dåligt bevakad lägerplats eller karavan).

1. GROTTFÄLLAN

ÖVERBLICK: En cirkelrund grottsal (5 m i diameter, 3 m hög) i vars mitt en liten vattenpöl bildats av det droppande bergsvattnet från taket. Vid den västra väggen är en stor sten placerad.
DOLDA TING: Ingången till grottrummet är spärrad med en snubbeltråd placerad ca 2 dm över markytan (+10% på chansen att UPPTÄCKA FARA, FINNA DOLDA TING och DESARMERA FÄLLOR på grund av fällans enkla natur). Går någon på snubbeltråden utlöses fällan och sex mindre klippblock kommer att falla ned (6T2 i skada). Den stora stenen vid södra väggen blockerar ingången till trollgemaket. Maximalt tre personer kan hjälpas åt att rulla undan den 200 kg tunga stenen (hög svårighetsgrad).
VARELSER: Under dagtid kommer Obalt, Tek och Stok att höra eventuella inkräktare som utlöser fällan. De kommer också att vakna ur sin dagssömn om någon försöker rulla undan stenen. Är det natt är det dock fritt fram, ty då är de ute på egna äventyr.

2. TROLLGEMAKET

ÖVERBLICK: Ett cirkelrunt grottrum (3 m i diameter, 2 m högt) med tre halmhögar och tre stora säckar placerade längs väggen. En vämjelig stank slår emot alla som tar sig in i rummet.
DOLDA TING: De tre stora säckarna innehåller grottrollens samlade tillgångar i form av mynt, smycken, ädelstenar och annat krimskrams.
VARELSER: Dagtid sover Obald, Tek och Stok här, annars är de ute och rovar. De väcks om någon utlöst fällan i grottsalen utanför eller om någon försökt rulla undan stenen som spärrar ingången. Använder någon inkräktare en ljuskälla eller eld av något slag kommer de tre omedelbart gå till angrepp. Annars finns det en liten, liten möjlighet att inkräktarna får gå om de lämnar alla sina ägodelar (–15% på ÖVERTALA).
SKATTER: Säckarna innehåller tillsammans 345

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

km, 234 sm, 172 gm, 16 ädelstenar av olika färg och storlek värda 250 gm, två guldarmband värda 40 gm styck, ett guldsmycke med en ädelsten värt 80 gm, fem guldringar värda 12 gm styck samt en hop silversmycken värda 150 sm tillsammans.

SL: Grottrollen brukar ge sig ut nattetid för att överfalla eventuella lägerplatser med intet ont anande resenärer.

C – DEN TOMMA GROTTAN

ÖVERBLICK: En trång öppning (1×1,2 m) leder in i berget. Detta är en helt naturlig grottformation som inte berörts av några som helst yttre faktorer. Den är således helt tom och hyser inte det minsta lilla liv. Väggarna är kalla och små rännilar av vatten drar fram utmed den. Grottan är trång och dess tak höjer sig aldrig över 1,2 m.

DOLDA TING: Inga.

VARELSER: Inga.

SKATTER: Inga.

SL: Grottan är för liten för att användas som bostad och har lämnats helt ostörd av ravinens invånare.

D – ORCHGROTTORNA

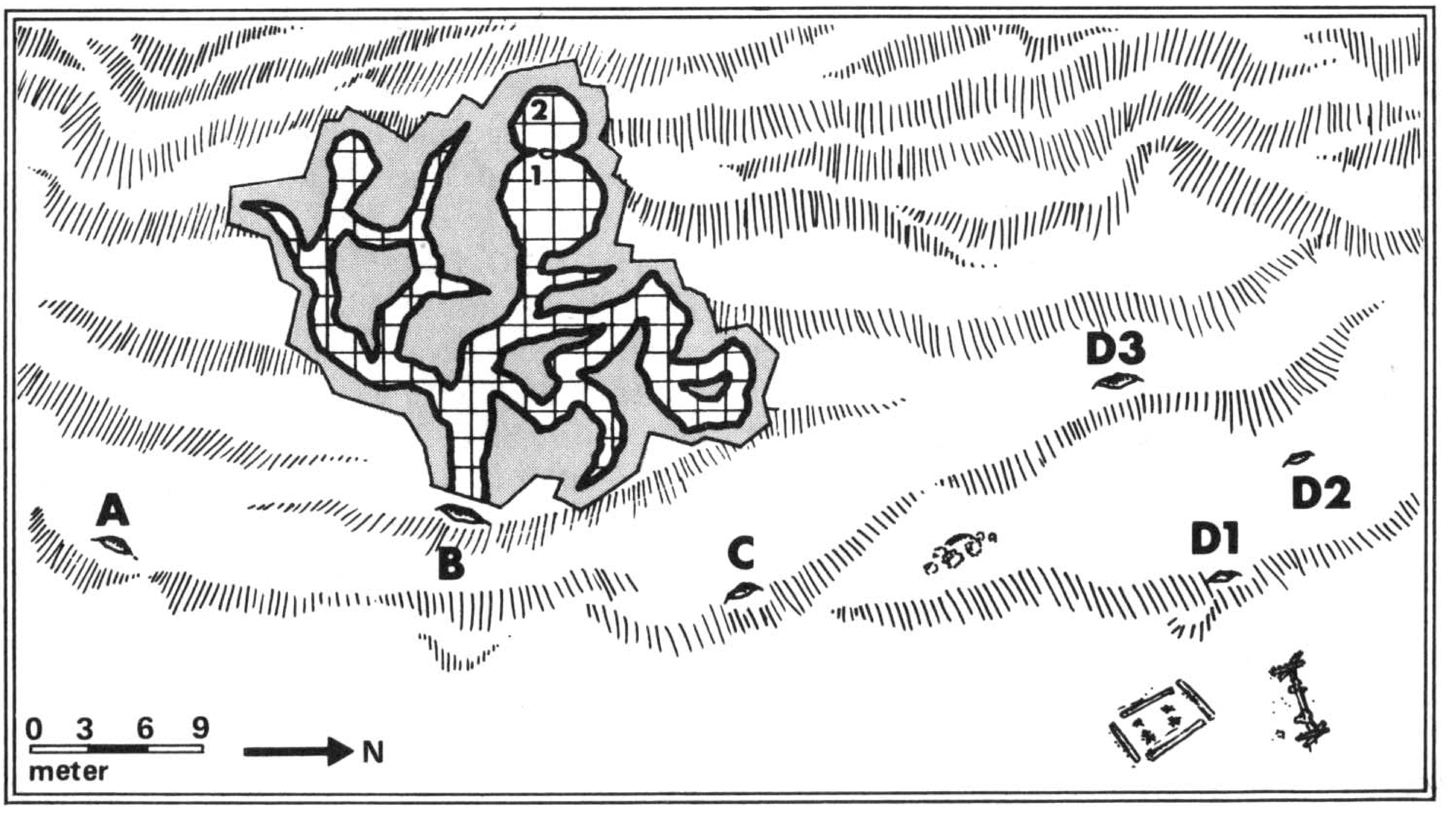
ÖVERBLICK: D1 och D3 – En hög och bred (2×2 m) grottöppning leder in i berget.

D2 – En smal men hög (1×2 m) grottöppning som leder in i berget. Allmänt: Detta är en naturlig grottformation som på vissa ställen breddats eller gjorts högre för att skapa framkomliga passager. Väggarna har ibland fasats till grovt så att någorlunda raka och släta ytor uppstått. Det är svalt i grottan och utmed väggarna sipprar det fram lite vatten här och var. En vämjelig stank (från orcherna) ligger tung i hela grottan. Grotttaket ligger hela tiden på en jämn nivå, cirka 2 m högt genom hela grottsystemet.

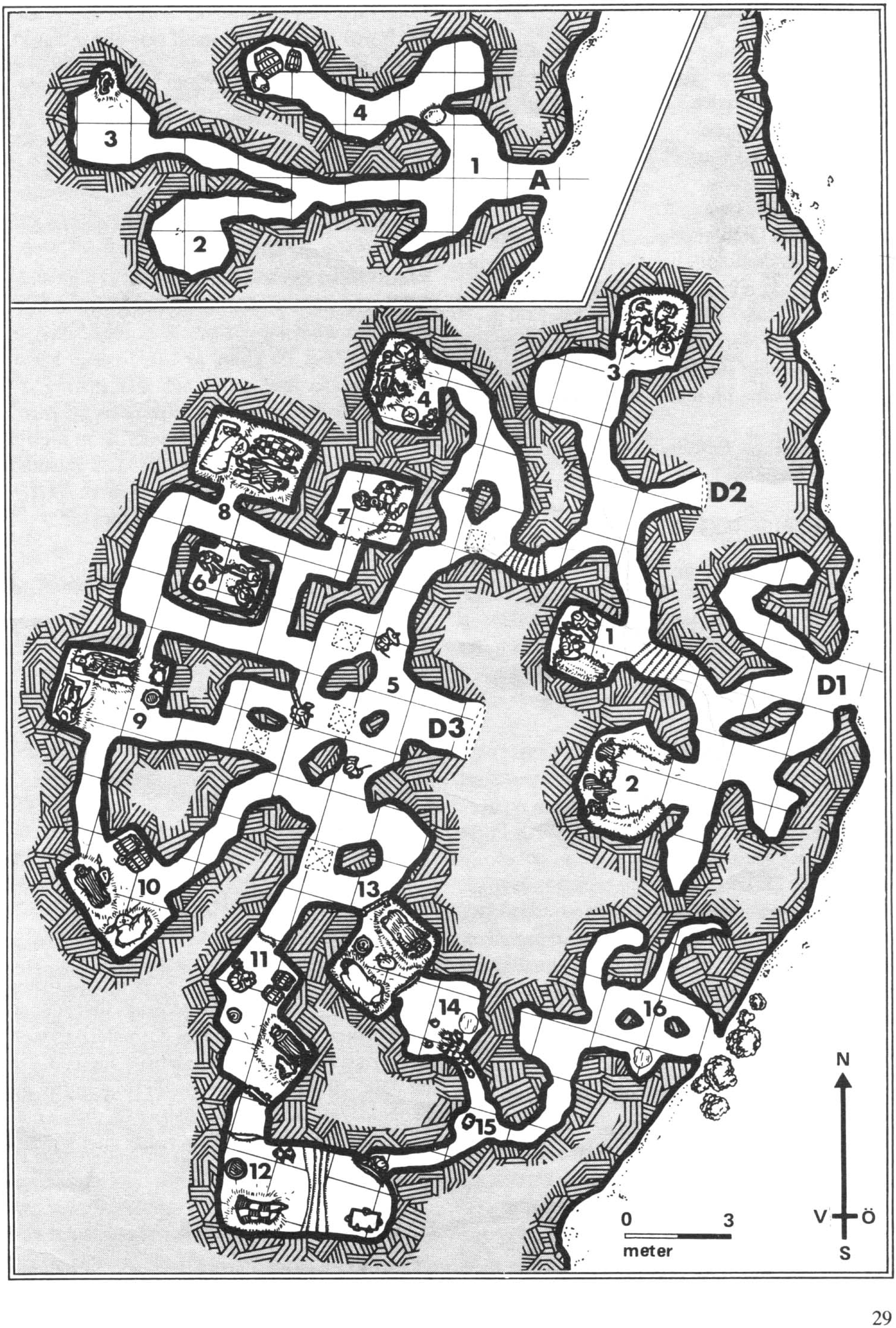
DOLDA TING: Bakom det lilla buskaget döljer sig den hemliga ingången till grottrum 16. I grottan finns det ett antal fallgropar som är dolda av strån och halm. Alla dessa är 2 meter djupa och har tre spetsiga störar resta upp från botten (dessa är 1 m höga). Man har +35% chans att UPPTÄCKA FARA eller FINNA DOLDA TING på dessa fallgropar på grund av deras beskaffenhet. Skulle någon trill ned i en fallgrop åsamkas han eller hon 3T4+3 i skada (bepansring skyddar).

VARELSER: Om och när äventyrarna gör något väsen av sig i grottorna (exempelvis genom att falla i en fallgrop) vilket orcherna i närheten kan tolka som inkräktare kommer de att bege sig till ljudkällan för att undersöka saken. Ljudet skall dock vara plötsligt, avbrytande och relativt högt för att orcherna skall reagera för det.

SKATTER: Inga.



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB



Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

1. ORCHVAKTRUM

ÖVERBLICK: En nästan kvadratisk (2×2 m) grotta med en stor hög halm och strån vid den södra väggen. Vid den västra väggen sitter det två orcher med spjut och sköldar på varsin stubbe. Deras ögon lyser rött och de luktar allt annat än gott.
DOLDA TING: Inga.
VARELSER: Orch nummer 20 och 21 vaktar här mot att inga oinbjudna gestalter tar sig vidare in i grottan. De kommer att anfalla alla inkräktare så snart de fått klart för sig att de inte hör till deras grupp. Är det stort motstånd (mer än tre synliga inkräktare) eller de blir allvarligt skadade kommer de att ropa på hjälp från orcherna i grottrum 3.
SKATTER: Inga, förutom de fåtal mynt och andra ägodelar orcherna har på sig.

2. ORCHGROTTA

ÖVERBLICK: En tillnärmelsevis kvadratisk grotta (3×3 m) med strån och halm längs väggarna. Tre filtar och tre säckar ligger invid den västra väggen. Här luktar verkligen illa och det vrider sig i magen på den som stannar här en längre stund (är det nattetid sover här orch nr 13, 14 och 15).
DOLDA TING: Under all halm vid den norra väggen ligger en liten säck ihoprullad. Den ser ut att innehålla någon flaska och kanske några mynt.
VARELSER: Inga, utom nattetid, då orch 13, 14 och 15 sover ruset av sig här.
SKATTER: De tre stora synliga säckarna innehåller mest en massa attiraljer av typen trasiga klädnader, knivar, tärningar, handyxor, rep, spikar, facklor, flinta och stål, tennpluntor (med starkt illaluktande brännvin) mm. Den lilla gömda säcken innehåller en flaska näringsdryck, om än illasmakande. Den som dricker 1 dl återfår 1 KP och har +10% på alla färdigheter med fysiska grundegenskaper (STY, FYS och SMI) under de följande 1T6 minuterna. Flaskan innehåller totalt 6 dl dryck. Dessutom rymmer säcken 32 km, 53 sm och 3 gm.

3. ORCHGROTTA

ÖVERBLICK: En halv meter bred passage öppnar sig här i ett någorlunda kvadratiskt grottrum (2×2 m). I halmhögen invid den bortre väggen ligger det två utslagna orcher och sover ruset av sig. Här inne luktar det från exkrementer och uppkastningar. Orcherna bär läderrustningar och ett par spjut och sköldar ligger vid deras fötter. Där ligger det också en säck ur vilken små kväkningar kan höras.
DOLDA TING: I säcken ligger det en fångad anka och två nackade höns.
VARELSER: Orch nummer 16 och 17 som sover tungt. De väcks endast av plötsliga förändringar av ljud eller om någon ljuskälla skulle börja lysa i deras närvaro. På grund av ruspåverkan har de –10% på alla färdigheter och alla chanser där äventyrarna försöker smyga, stjäla eller överraska ökas med +15%. Väcks de kommer de att ropa på hjälp och försöka hålla ut till dess hjälp anländer. Under första stridsrundan måste orcherna greppa sina vapen. Därefter är de färdiga för strid.
SKATTER: Inga.

4. ORCHGROTTA

ÖVERBLICK: Efter att ha passerat en trång passage öppnar sig här ett grottrum som är någorlunda cirkulärt (2,5 m i diameter). Tre orcher ligger i en hög vid bortre väggen och sover ruset av sig, vilket bekräftas av deras snarkningar och tunga andhämtning.

Deras vapen ligger vid sidorna och i östra urgröpningen ligger det en hög tennpluntor, knivar, yxor, rep, facklor, flinta & stål, vattenskinn, hammare och snaror mm. Orcherna ser ut att bära läderrustningar nersölade med spillt vin och uppkastningar. Det luktar helt enkelt hemskt härinne.
DOLDA TING: Inga.
VARELSER: Orch nummer 18, 19 och 22 dväljs härinne. De väcks endast av plötsliga ljud eller av ljus. De rusar isåfall upp huller om buller (det tar 4 SR) för att sedan gå till omedelbart angrepp. De har dock –10% på alla färdigheter på grund av sin alkoholpåverkan, och alla chanser för att smyga, stjäla eller överraska orcherna ökas med +15%.
SKATTER: Inga.

5. VAKTPOSTERNA

ÖVERBLICK: Här står tre orcher med lysande

DRAKAR OCH DEMONER ÄR © RIOTMINDS AB

ögon, ringbrynjor, sköldar och kroksablar. De blockerar all vidare framfart och är tillräckligt stora för att ensamma hålla stånd mot en större grupp inkräktare eftersom gångarna är såpass trånga som de är.

DOLDA TING: Inga.

VARELSER: Orch nummer 23, 24 och 25. De är fortfarande något ruspåverkade och har därför –5% på alla sina färdigheter och alla försök till att smyga eller överraska ökar med 5%. De kommer att försöka omringa en eventuell inkräktare och sedan nedgöra honom. Är motståndet stort (mer än 4 synliga gestalter) kommer de att ropa på hjälp.

SKATTER: Inga.

SL: Dessa tre orcher kommer att se ifall någon ljuskälla förs i gången mot grottrum 4, eller om någon skärmytsling äger rum där. Börjar de ropa på hjälp kan orcherna i grottrum 9 komma som förstärkning inom 2 SR.

6. FÄNGELSECELL

ÖVERBLICK: En dörr av järnstänger (låst, +50% på DYRKA UPP LÅS) blockerar ingången till denna rektangulära cell (2,5×1,5 m). Bland stråna och exkrementerna på golvet ligger tre blodiga skepnader i trasiga kläder. Det ser ut som tre svårt misshandlade män.

DOLDA TING: Inga.

VARELSER: Här sitter fångarna Aulec, Sigved och Yrvad fast med bojor, kedjor och lås (+50% på DYRKA UPP LÅS). De är illa däran men kan stå på benen om någon hjälper dem att fly. De är dock helt oförmögna att slåss på egen hand. De berättar att de är krigare och för ett par dagar sedan tänkte smyga in i trollens grotta för att stjäla deras rikedomar. Med dem var också en alv och en tjuv som dock dog under den strid som ägde rum när orcherna upptäckte dem. De känner inte till mycket om skogen och dess invånare och blir de befriade kommer de snarast möjligt bege sig av hemåt för att vila upp sig. De har ingen möjlighet att erbjuda sina räddare någon belöning men kan berätta att det sitter två dvärgar i en annan fängelsecell. "Dessa två kom in och satte på oss våra bojor men var samtidigt själva slagna i järn, och orcherna stod hela tiden på vakt bredvid. De verkade inte förstå vårt tal men blinkade med ögonen när de låste bojorna kring våra fötter."

SKATTER: Inga.

SL: Att det är så lätt att dyrka upp låsen beror på att dvärgarna har gjort dem. Orcherna anar dock inget (och det gör inte heller de fångna krigarna eftersom de inte försökt befria sig).

7. DVÄRGCELLEN

ÖVERBLICK: En dörr bestående av järnstänger (låst, +50% på DYRKA UPP LÅS) blockerar ingången till denna rektangulära (2,5×2 m) fängelsecell. Här inne dväljs två fångna dvärgar som just är i färd med att äta lite uppskuren kyckling som ligger på en liten stubbe mellan dem. Två filtar ligger ihoprullade på en halmhög. Runt dvärgarnas fötter sitter bojor (inte med lås, utan ditsmidda) med kedjor till två stora järnkulor (90 kg = 30 BEP).

DOLDA TING: I halmhögen finns ett krus illasmakande vin (gåva från orcherna).

VARELSER: Baldor och Lordin är två mycket gamla (345 respektive 358 år) dvärgar som för länge sedan togs till fånga av orcherna. De blev övermannade och slagna i järn. De lovades dock friheten om de lovade förse orcherna med lås till dörrar, bojor och en och annan kista. Vidare fick de lov att laga orchernas rustningar och vapen (ett i taget, och under sträng bevakning).

De har ännu inte fått friheten, men hoppets låga lever stark inom dem. På grund av deras ålder har de inte kunnat fly; de är för gamla att bära tunga järnklot och även om de skulle lyckas bli av med dem, anser de inte att de skulle ha någon chans om de blev upptäckta och strid blev oundviklig. Observera att de inte talar något annat tungomål än sitt eget.

Som tack för att bli befriade kan de bättra på vapen och rustningar (+1 i skada och 5% på GC respektive +1 i absorbtionsförmåga) om de får tid (1 dag per vapen eller rustning) och material tillgodo. Därefter kommer de att bege sig av norrut till sina fränder.

SKATTER: Inga, men dvärgarna känner till Maktens Portar och de tre nycklarna, samt dikten – om någon klarar av att förstå dvärgiska.

SL: Svarthand och hans orcher anar inte att dvär-

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

garna avsiktligt gör låsen lätta att dyrka upp. De vapen och rustningar de lagat åt orcherna har de inte lagt ned något speciellt jobb på, utan är precis som vanliga.

8. ORCHRUM

ÖVERBLICK: En trång passage leder in till ett rektangulärt rum (3×2 m) vari det ligger tre sovande orcher med varsin filt över sig; två till höger i rummets längdriktning och en till vänster vid västra väggen. Kroksablar, sköldar och spjut ligger vid deras sidor, liksom tre säckar.

Rummet stinker av orcherna och det är lätt att förstå att de är berusade.

DOLDA TING: I de tre säckarna finns diverse klädnader, rep, snaror, flinta & stål, vattenskinn, knivar, torra brödstycken, en del silversmycken samt lite mynt.

VARELSER: Här sover orch 10, 11 och 12. De är fortfarande något berusade och det är därför 10% högre chans att smyga, stjäla och överraska dem. De väcks av plötsliga ljud och rörelser samt om något ljus skulle spridas i rummet.

De kommer att vara något vimmelkantiga innan de kommit på benen och hittat sina vapen (vilket tar 3 SR) och har därefter –5% på alla sina färdigheter.

SKATTER: I säckarna finns det fyra ringar, två armband, ett par örhängen, två kedjor, ett smycke samt ett pannband – allt av silver till ett värde av 250 sm. Det ligger också 12 km, 44 sm samt 5 gm i en liten börs i en av säckarna.

SL: Om strid skulle utrbyta här är det troligt att orcherna i rum 9 kommer att höra detta och komma till undsättning.

9. ORCHRUM

ÖVERBLICK: Ett rektangulärt rum (2×3 m) med passager i mitten av södra väggen, södra delen av östra väggen samt östra delen av norra väggen. Längs västra och norra väggen ligger två orcher på varsin filt, kroksablar i hand och med nedsölade ringbrynjor. De andas tungt men verkar inte sova ty deras röda ögon glöder i mörkret. Vid norra väggen står en tunna och bredvid den hänger två grillade ankor uppstuckna på ett spett ovanför en liten kista.

DOLDA TING: Kistan är låst (orch nr 9 har nyckeln i en kedja runt halsen) och av trä som tål 10 SP. Vintunnan är tom.

VARELSER: Orch 8 och 9 som ligger och vilar sig efter lite vapenövningar. De är lite trötta och det är därför 5% högre chans att lyckas med att smyga, stjäla eller överfalla dem. Deras färdigheter reduceras med 5% på grund av deras trötthet. De får endast parera under första stridsrundan de tar sig upp.

SKATTER: Den lilla låsta kistan innehåller en försilvrad dolk värd 240 sm, två guldringar värda 30 sm styck, två gröna ädelstenar värda 50 gm styck samt ett guldarmband värt 45 gm.

SL: Dessa två orcher kommer att höra om det utbryter strid i närheten (rum 8 eller nere hos vakterna 5a, b och c) och beger sig dit omedelbart om rop på hjälp yttras därifrån. Det tar dem 2 SR att ta sig dit med vapen i hand.

10. ORCHRUM

ÖVERBLICK: Ett rektangulärt rum (3×2 m) med passager i mitten av den norra och östra väggen. Längs den södra och västra väggen ligger två sovande orcher med varsin filt över sig. Vid norra väggen står två mindre tunnor.

På en stubbe mellan tunnorna ligger en grillad kyckling och bredvid den låren från en grillad anka. Spjut och sköldar ligger vid orchernas sidor, och vid deras madrassändar har de varsin säck.

DOLDA TING: I säckarna finns diverse klädnader, snaror, rep, elddon, en skogsyxa, spik och hammar, vattenskinn mm.

VARELSER: Orch 6 och 7 sover här ruset av sig. Alla chanser att smyga, stjäla eller överraska ökas med 10%. Orcherna väcks endast av plötsliga ljud eller rörelser eller om något ljus kommer in i rummet. Det tar 3 SR för dem att komma på benen och beväpna sig, och de har –5% på alla sina färdigheter på grund av alkoholens inverkan.

SKATTER: Inga.

SL: Det är tveksamt om dessa två kommer att reagera om det utbryter strid i närheten. Endast om mycket höga rop skallar kommer de att springa till undsättning.

11. VAKTRUMMET

ÖVERBLICK: När man har dragit undan björn-

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

fällen befinner man sig i nedre hörnet av ett kvadratiskt rum som i sitt motsatta hörn vidgas till att omfatta ytterligare ett rektangulärt rum (totalt ungefär 5×2 m). Två meter från ingången sitter en stor orch i ringbrynja med bägge händerna om skaftet till en jättelik morgonstjärna och med stora röda ögon som lyser upp rummet.

Bakom orchen finns en stubbe och vid östra väggen en stor tunna med två krus. I bortre delen av rummet ligger en orch och sover på den ena av de två halmbäddarna på golvet. I södra hörnet finns en låst (+50% på DYRKA UPP LÅS) järnbeslagen trädörr.

DOLDA TING: De bägge stubbarna är ihåliga och rymmer varsin säck med diverse skatter.

VARELSER: Orch 2 sitter vakt medan orch 3 ligger och sover. Orch 2 hör troligen någon inkräktare innan denne ens har tagit sig innanför björnfällen, i vilket fall han kommer att göra sig beredd för omedelbart angrepp. Han väcker också sin kamrat (som det tar 2 SR att komma upp och beväpna sig för).

Orch 3 har en av nycklarna till fängelsecellerna i en kedja runt halsen.

SKATTER: Säckarna i stubbarna innehåller en förgylld dolk med två infattade gröna och en röd ädelsten till ett värde av 1300 sm, tre guldarmband värda 40 gm styck, fem silverarmband värda 35 sm styck, ett guldsmycke värt 50 gm, en börs med 12 ädelstenar i olika färger och storlekar till ett totalt värde av 1500 sm, samt 234 sm och 78 gm.

SL: De två orcherna tillhör Svarthands vaktgarde och det är inte troligt att de lämnar sin plats oavsett hur mycket tumult som utrbyter utanför. Detta beroende på att de en gång förut fick en stor avbasning för att de lämnat sina poster när ett mindre gräl utbröt utanför.

12. SVARTHANDS GEMAK

ÖVERBLICK: Efter dörren leder en kort passage fram en meter till en vit björnfäll varefter ett rektangulärt rum breder ut sig, delat på mitten av en naturlig stentrappa som leder ner till andra hälften av rummet (ca en halvmeter lägre).

Vid södra väggens övre hälft ligger en halmmadrass med en filt på och bredvid huvudändan mot väster står en stor tunna med en tennmugg på.

Två grillade ankor sitter uppstuckna på spett invid den norra väggen. Vid den södra väggens lägre del står en stor kista och i hörnet mittemot hänger en helt svart björnfäll.

DOLDA TING: Den stora kistan är låst (+50% på DYRKA UPP LÅS) och innehåller diverse kläder, ett försilvrat kortsvärd, två glasflaskor med dryck, en börs samt ett mindre skrin. Bakom den svarta björnfällen döljer sig ingången till grottrum 15. Svarthand själv står och kikar genom ett litet hål i fällen för att se vilka besökarna är.

VARELSER: Är besökarna fientligt sinnade och fler än tre kommer Svarthand att fly genom grottrum 15 och 16 ut till skogens frihet. Är de färre greppar han sina bägge kroksablar och går till skoningslöst angrepp.

SKATTER: Det försilvrade kortsvärdet är värt 600 sm, glasflaskorna innehåller läkande elixir (1:a gradens HELA), börsen innehåller 50 gm och det lilla skrinet 18 ädla stenar i olika färger, storlekar och former tillsammans värda 350 gm. Den vita björnfällen är värd 100 gm och den svarta 60 gm.

SL: Svarthand är otroligt nervös och orolig för sina skatter, på gränsen till paranoid. Endast när han behöver sova och äta drivs han ut från rum 15 där han förvarar sin käraste av alla ägodelar – den Svarta pärlan.

SVARTHAND

Svarthands egenskaper finns angivna i listan på s. 35.

Utrustning: I bältesbörsen förvarar han en liten flaska med gift (STY 12).

Färdigheter: Finna dolda ting 80%, Tala människospråk 70%, Första hjälpen 80%, Smyga 65%, Spåra 70%, Stjäla 80%, Upptäcka fara 45%.

Speciellt: Svarthand använder bägge kroksablarna när han strider.

13. ORCHGEMAK

ÖVERBLICK: En reglad trädörr (väldigt hög svårighetsgrad) spärrar vägen in till detta rektangulära grottrum (3×2 m). Längs den södra och norra näggen ligger två nerbäddade orcher med kroksablar vid sina innersidor. Vid den östra väggen står en mindre tunna med två muggar på och ben-

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

resterna efter en anka ligger på golvet. I mitten av rummet står en säck och i mitten av den östra väggen hänger en ullfäll.

DOLDA TING: Säcken innehåller lite rep, snaror, elddon samt ett smyckesskrin. Bakom ullfällen finns ingången till grottrum 14. Tunnan innehåller illasmakande vin.

VARELSER: Orch 4 och 5 ligger tungt sovande men vaknar av ljud mot dörren. Det tar dem 3 SR att komma på benen och beväpna sig. Orch 4 har en av nycklarna till fängelsecellerna i en kedja kring halsen.

SKATTER: Skrinet innehåller 25 gm samt 5 guldringar värda 15 gm styck.

14. ORCHGÖMMA

ÖVERBLICK: Ett nästan cirkelformat rum (2 m i diameter) vars nordvästra del sluttar något uppåt. En liten vattenpöl har bildats vid östra väggen och ett stenras har skett vid sydöstra delen. Luften är relativt fri från orchernas inblandning och den höga luftfuktigheten gör grottan kall och ogästvänlig.

DOLDA TING: Bland stenarna kan man hitta en stor börs. Gräver man i 8 timmar kan man nå grottrum 15.

VARELSER: Inga.

SKATTER: Börsen innehåller ett guldarmband värt 65 gm, två guldringar med infattade stenar värda 50 gm styck, fyra valnötsstora röda ädelstenar värda 80 gm styck samt 50 sm.

15. SVARTHANDS SKATTGÖMMA

ÖVERBLICK: Från det cirkelrunda grottrummet (cirka 1 m i diameter) sträcker sig tre ytterst trånga gångar vidare i västlig, nordlig och ostlig riktning. Ett litet järnbeslaget skrin (låst, +50% på DYRKA UPP LÅS) står mitt i rummet. Svarthand själv skymtar i slutet av den västliga gången som en stor skepnad i glimmande fjällpansar och med glödande ögonklot. Ett stenras markerar slutet på den nordliga gången.

DOLDA TING: Det lilla järnbeslagna skrinet innehåller Svarthands käraste tingest, den Svarta pärlan. Gräver man i 8 timmar i den nordliga gången kommer man in till grottrum 14.

VARELSER: Svarthand i egen hög person. Kommer någon in bakvägen rusar han till omedelbart angrepp eftersom han inte till något pris vill förlora sin käraste ägodel. Tränger sig däremot inkräktarna in från hans gemak (rum 12) och är fler än 2, tar han skrinet (med pärlan) i hand och flyr genom grottrum 16 till skogens frihet. I annat fall griper han sina två kroksablar och går till anfall med ett tjutande stridsvrål.

SKATTER: Inga förutom den Svarta pärlan i skrinet och vad Svarthand bär på sig: en guldhalskedja värd 40 gm, två guldarmband värda 60 gm styck, fyra guldringar med infattade ädelstenar värda 55 gm styck, en börs med 12 sm, 55 gm och tre stora gröna ädelstenar värda 65 gm styck. Två fängelsenycklar och nyckeln till det lilla skrinet hänger i Svarthands halskedja.

SL: Svarthand är orchernas ledare och ägare av den Svarta pärlan. Den hamnade i hans händer efter ett överfall på en grupp alver i flykt längre upp i skogarna för ett par år sedan. Han känner inte till något om dess funktion eller historia, utan är bara kär i den som värdeföremål.

16. DEN HEMLIGA INGÅNGEN

ÖVERBLICK: Ett rektangulärt grottrum (3,5×2 m) med två naturliga stenpelare som är placerade på ett sådant vis att de formar grottan till en åtta. I de båda västra hörnen löper två gångar vidare, bägge cirka 1 m breda. I mitten av grottans södra vägg finns en liten nisch med en vattenpöl, och mittemot den leder en liten (0,5×0,5 m) gång vidare in i berget. Det känns fuktigt och ruggigt och det är med nöd och näppe lite dagsljus tränger igenom de snåriga buskar som blockerar grottans ingång utifrån.

DOLDA TING: Inga.

VARELSER: Inga.

SKATTER: Inga.

SL: Endast Svarthand känner till denna hemliga kammare och han är noga med att se till att så förblir. Normalt använder han alltid den vanliga ingången (D3).

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

Namn	STY	FYS	STO	INT	PSY	SMI	KAR	SB	KP	Vapen	Att	Par	Skada	BV	Skydd	Skattgrupp
Obald	22	15	19	9	10	10	-	+1T6	17	Stor Träklubba	70%	60%	2T8	9	3 poängs hud	-
Tek	20	14	17	12	11	14	-	+1T4	16	Träklubba	65%	60%	1T6	7	3 poängs hud	-
Stok	18	12	15	11	9	16	-	+1T4	14	Träklubba	60%	55%	1T6	7	3 poängs hud	-
Svart-	18	17	16	14	8	15	9	+1T4	17	Kroksabel/hög	80%	85%	1T8+2	15	5 poängs fjällpansar	-
hand										Kroksabel/vän	85%	80%	1T8+2	15		
										Dolk	70%	50%	1T4+1	9		
Orch 2	18	18	18	8	8	12	8	+1T4	18	Morgonstjärna	80%	60%	2T8+2	11	4 poängs ringbrynja	4
Orch 3	17	16	16	9	9	11	7	+1T4	16	Pålyxa	75%	70%	3T6	11	4 poängs ringbrynja	4
Orch 4	17	16	17	8	8	11	6	+1T4	17	Kroksabel	75%	75%	1T8+2	15	4 poängs ringbrynja	4
Orch 5	16	15	16	9	7	13	7	0	16	Kroksabel	80%	75%	1T8+2	15	4 poängs ringbrynja	4
Orch 6	14	12	10	8	7	11	6	0	11	Kort spjut	70%	55%	1T6+1	11	2 poängs läder	3
										Liten sköld	-	60%	-	-	8 poäng	
Orch 7	13	11	10	9	6	11	5	0	11	Kort spjut	65%	50%	1T6+1	11	2 poängs läder	4
										Liten sköld	-	60%	-	-	8 poäng	
Orch 8	14	11	10	9	8	12	8	0	11	Kroksabel	70%	65%	1T8+2	15	4 poängs ringbrynja	4
Orch 9	13	12	12	9	9	14	7	0	12	Kroksabel	75%	75%	1T8+2	15	4 poängs ringbrynja	4
Orch 10	12	10	10	9	8	10	7	0	10	Kroksabel	70%	65%	1T8+2	15	4 poängs ringbrynja	3
Orch 11	12	12	10	8	9	12	6	0	11	Kort spjut	65%	50%	1T6+1	11	2 poängs läder	3
										Liten sköld	-	60%	-	-	8 poäng	
Orch 12	13	13	12	9	9	12	7	0	13	Kroksabel	70%	70%	1T8+2	15	4 poängs	3
Orch 13	10	9	9	9	8	14	8	0	9	Kroksabel	65%	65%	1T8+2	15	2 poängs läder	3
Orch 14	11	10	11	8	7	10	7	0	11	Kroksabel	60%	55%	1T8+2	15	4 poängs ringbrynja	3
Orch 15	12	10	13	10	10	10	9	0	12	Långt spjut	70%	65%	1T10+1	11	4 poängs ringbrynja	2
Orch 16	12	11	10	8	8	11	7	0	11	Kroksabel	70%	60%	1T8+2	15	4 poängs ringbrynja	3
										Liten sköld	-	55%	-	-	8 poäng	
Orch 17	13	11	11	7	9	10	6	0	11	Kroksabel	75%	65%	1T8+2	15	4 poängs ringbrynja	4
										Liten sköld	-	60%	-	-	8 poäng	
Orch 18	12	10	10	8	6	10	7	0	10	Kort spjut	70%	55%	1T6+1	11	2 poängs läder	3
										Liten sköld	-	50%	-	-	8 poäng	
Orch 19	10	12	10	9	9	11	7	0	11	Långt spjut	70%	60%	1T10+1	11	2 poängs läder	3
Orch 20	12	11	11	8	8	10	6	0	11	Kort spjut	65%	55%	1T6+1	11	2 poängs läder	3
										Liten sköld	-	50%	-	-	8 poäng	
Orch 21	12	12	10	7	8	11	7	0	11	Kort spjut	70%	60%	1T6+1	11	2 poängs läder	3
										Liten sköld	-	55%	-	-	8 poäng	
Orch 22	13	10	12	8	7	10	7	0	11	Kroksabel	70%	65%	1T8+2	15	2 poängs läder	3
										Liten sköld	-	60%	-	-	8 poäng	
Orch 23	14	13	12	9	8	12	8	0	13	Kroksabel	75%	70%	1T8+2	15	4 poängs ringbrynja	3
										Liten sköld	-	60%	-	-	8 poäng	
Orch 24	15	14	13	8	8	11	8	0	14	Kroksabel	80%	75%	1T8+2	15	4 poängs ringbrynja	4
										Liten sköld	-	70%	-	-	8 poäng	
Orch 25	13	15	12	7	7	12	6	0	14	Kroksabel	70%	70%	1T8+2	15	4 poängs ringbrynja	4
										Liten sköld	-	60%	-	-	8 poäng	

Alla grottroll:

Vapen	Att	Par	Skada	BV
2 Klohänder	55%	-	1T6	-
1 Bett	55%	-	1T8	-
1 Spark	55%	-	1T6	-

Förflyttningsförmåga: L10
Yrken/Färdigheter: Gömma sig 55%, Upptäcka fara 55%
Troll har inga magiska föremål eller skattgömmor.

Alla orcher:

Vapen	Att	Par	Skada	BV
2 Knytnävar	25%	-	1T3	-
1 Spark	25%	-	1T6	-
Dolk	55%	50%	1T4+1	9

Förflyttningsförmåga: L10
Yrken/Färdigheter: Krigare
Orcher har inga magiska föremål eller skattgömmor.

Om svunna tidsåldrar och maktens portar

Den nya tiden grydde och alver, dvärgar, halvlängdsmän och jättar såg de första människorna ta sina stapplande steg ut i världen. Tillsammans bevittnade de hur världen förändrades där männi-

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

skorna drog fram. I sin iver att överrösta varandra blev människorna blinda för vad de i sin framfart trampade ned, bröt sönder, skövlade och lade i ruiner.

De gamla folken samlades en sista gång för att hålla rådslag där man beslutade att bryta upp och bege sig hem till sina forna riken. Några såg dock den nya tiden an med tillförsikt och stannade för att bilda sig ett hem i den nya civilisationen.

Dvärgarnas konung tog emot de finaste av gåvor från alver, halvlängdsmän och jättar och gav i sin tur gåvorna som avskedspresent åt sitt folk som beslutat att stanna kvar i bergens inre. Porten som bildade ingången till de nya salarna förseddes med tre nycklar, som var och en gavs åt de hemfärdande alverna, jättarna och halvlängdsmännen.

Som de flesta stora verk blev porten inte färdig i tid innan människorna trampade marken i dess närhet. De gamla folken hade begett sig av mot sina forna hem och endast de som stannat för att vänta på nycklarna voro kvar. Nyckelbärarna föll dock offer för ondsinta människoledare som fruktade de förstfödda folken och nycklarna som skulle kunnat återförena de gamla folken var nu i människornas händer.

Dvärgarna i bergens inre var nu utelämnade på gott och ont men upptäckte detta i tid och började bygga hemliga gångar och nya underjordiska riken. Men de första salarna stod tomma och övergivna, beseglade med låset som har tre nycklar, fortfarande rymmandes omätliga rikedomar.

NYCKLARNA TILL MAKTENS PORTAR

Få är de som känner till Maktens Portar och än färre är de som känner till de tre nycklarna. Men allra fåtaligast är de som känner till dikten som förtäljer nycklarnas användning:

På hjärtats sida månens sken
ebenholts för ögat len
årstiderna i snäckan ljuder
in till dvärgarnas salar vi Dig bjuder

Dikten finns ingraverad på en berlock tillsammans med de dubbla pentagrammen (grad 3). Berlocken smiddes av en alv åt nyckelbärarna som skydd mot faror under deras färd och som minne för nycklarnas användning. Den har genom åren passerat många händer för att till slut hamna hos eremiten i träsket.

De tre nycklarna utgörs av två knytnävsstora pärlor, den ena vit som "månens sken" och den andra svart som "ebenholts" samt ett horn gjort av ett tre decimeter långt snäckskal. Genom att placera den Vita pärlan i ögat på den vänstra ("hjärtats sida") enhörningen och den Svarta pärlan i ögat på den högra samt blåsa fyra gånger ("årstiderna") i snäckhornet öppnar man Maktens Portar (och kan fortsätta med del två i äventyrstrilogin).

De bägge pärlorna är liksom snäckhornet enormt sköna ting och praktiskt taget ovärdeliga om man känner till deras rätta syfte. Skulle man ändå vilja handla med dem är de värda tusentals guldmynt.

MAKTENS PORTAR

ÖVERBLICK: Träskstigen leder genom Djupa Träsken ända fram till den absolut lodräta klippvägg som är högplatåns yttersta gräns. Klippväggen ringlar sig fram och i en av dess inåtböjar leder Träskstigen ända fram till det podie i pärlemovit marmor som reser sig i tre etapper (10×20×1 m). Vid podiets bortre ände reser sig en portal i klippväggen. Den är reliefformad och bär utseendet av en karm med ringlande och tvistade gren- och lövverk runt sig. Karmen flankeras på bägge sidor av en enhörning i stegrande ställning med nedböjda huvuden och korsade horn.

Karmens insida utgörs av två jättelika portar (5×2 m) vars enda utsmyckning är de fyra framsträckta och korsade händer som möts i dörrarnas mittpunkt.

DOLDA TING: Enhörningarnas ögon är tomma hål (plats för pärlorna), och de fyra händerna kan tydas vara från en alv, en dvärg, en jätte och en halvlängdsman.

VARELSER: Inga.

SKATTER: Inga.

SL: Placeras den Vita pärlan i den vänstra enhörningens öga, den Svarta pärlan i den högra enhörningens öga och fyra djupa stötar blåses ur snäckhornet öppnas Maktens Portar och vägen till ett nytt äventyr tar vid...

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB

De försvunna nycklarna

—"Hovar!"
—"Lägg av. Det har inte funnits hästar här på åratal!" utropar Pedrina föraktfullt. —"Du inbillar dig bara!"
—"Jag är säker. Det är hovar."
Med en uppgiven suck lyfter Nrim'to huvudet från marken och sätter sig bredvid Pedrina vid den lilla lägerelden.

Plötsligt bryts friden av två enorma skepnader som med dragna yxor rusar fram mot äventyrarna.
—"VI SKAFFA ÄRA!" bölar minotaurerna och måttar ett våldsamt dråpslag med sina dubbelyxor mot varsin äventyrare.

DÖDA SKOGEN är en serie sammanhängande äventyr för Drakar & Demoner. Förutom vistelser i vildmarken (i träsk, djupa skogar och på bergstoppar) får spelarna uppleva äventyr under jorden (i en gravkummel och i orchgrottor) och möten med både mystiska och farliga varelser under sin jakt på en gåtas lösning.

Höga krav ställs på spelarnas förmåga att tolka ledtrådar och ta de rätta besluten i kritiska situationer.

DÖDA SKOGEN är första delen i en äventyrstrilogi där varje del kan spelas separat eller som en del i en hel kampanj.

OBS! Detta är inget egentligt spel. du måste även ha tillgång till DRAKAR&DEMONER för att kunna ha glädje av äventyret.

ÄVENTYRSSPEL

Drakar och Demoner är © RiotMinds AB